KULTOWE NALEPKI/KULTURALNY PLAKAT

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 338443

PAŹDZIERNIK 1998 NR 10/98 (18) CENA: 4.00 zł

gra miesiąca

Rainbow 6

Need For Speed 3
Collin McRae Rally
Motocross Madness
Get Medieval

MEGAPORADNIK
MORTAL KOMBAT 4
ICARUS

MINITEST
TANICH KART
Z VOODOO 1

JAK ZOSTAĆ
HACKEREM cz.1

ISSN 1428-2860

CO Z TYM ZROBIĆ?
Trzeba się spiąć, żeby się połączyć.
Trzeba to wykorzystać, żeby się dobrze bawić.
CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH
SUPER MEDIA
Warszawa, ul. Senatorska 13/15,
tel. 828 09 77, 828 09 79,
http://www.supermedia.pl

A Company renowned for its high quality localisation projects is looking for
TRANSLATORS
future members of the localisation team
From the candidate we expect:
• experience with computer games
• excellent knowledge of Polish
• good sense of humour
• practice with translations
E-Mail us:
joinus@cdprojekt.com
LEGALNE PROGRAMY PO PIRACKICH CENACH !!!
- PEŁNE POLSKIE WERSJE JĘZYKOWE!
- SZOKUJĄCO NISKIE CENY!
PO CO RYZYKOWAĆ, KUP DOBRY PRODUKT ZE SPRAWDZONEGO ŹRÓDŁA.
nowa cena 49 zł!
Lomax
Nowa edycja! Polska wersja językowa!
cena 49 zł!
LEW LEON
nowa cena 69 zł!
ACE VENTURA
Niebezpieczeństwo! Jodłowanie tyłkiem. Oto
super cena 69 zł!
W CAŁOŚCI PO POLSKU!
HOPKINS FBI
W rolach głównych: Janusz Gajos Piotr Fronczewski
już wkrótce!
HOPKINS FBI to:
• W rolach głównych Janusz Gajos i Piotr Fronczewski!!!
• Tłumaczenie i dubbing opracowane przez twórców polskiej wersji Ace'a Ventury (150 stron tekstu, 15 zawodowych aktorów).
• Ponad półtorej godziny ścieżki dialogowej z naprawdę niezłymi tekstami
• Klimat gry podkręcony przez wspaniałą ścieżkę muzyczną.
• Ponad 100 lokacji w pięknej, komiksowej grafice SVGA.
• 400 Mb scen o filmowej jakości, ponad godzina animacji.
Czarodziejskie Opowieści, piękne bajki dla dzieci opowiada Piotr Fronczewski.
nowa cena 49 zł!
Davidson.
Nowość!
Mały Samuraj
JAPOŃSKA BAJKA LUDOWA
nowa cena 49 zł!
Davidson.
Czarodziejskie opowieści
Baba Jaga · Czarodziejskie Gęsi
ROSYJSKA BAJKA LUDOWA
nowa cena 49 zł!
Davidson.
Czarodziejskie opowieści
Imo i Król
AFRYKAŃSKA BAJKA LUDOWA
Nowość!
STREFA NISKICH CEN
The Settlers
19,90 zł
już w sprzedaży
Nowość!
STREFA NISKICH CEN
The Settlers II
39,90 zł
już w sprzedaży
STREFA NISKICH CEN
Destruction Derby 2
39,90 zł
STREFA NISKICH CEN
Katharsis
29,90 zł
STREFA NISKICH CEN
Nowy Teenagent
14,90 zł
Chcemy podziękować wszystkim naszym klientom, którzy swoimi uwagami przesyłanymi na kartach rejestracyjnych zachęcili nas do opracowania maksymalnie dużej ilości gier w polskich wersjach językowych oraz radykalnej obniżki cen.
Te i inne gry i programy możesz kupić wysyłkowo na najlepszych warunkach w
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25
Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Sprzedaż hurtowa
Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)
Szukaj w dobrych sklepach z grami w całej Polsce.

„Groza na wierzchu, strach pośrodku, a najniżej – wymiotny odruch obrzydzenia.”

Stephen King o technice pisania horrorów – „Machina” październik ’98

machina

NAJLEPSZY MAGAZYN POPKULTURALNY

www.machina.com.pl www.machinasklep.com

PALL MALL

W październiku specjalny dodatek – *Machinoplan*, czyli przewodnik po knajpach i pubach w całej Polsce.

JESTEŚMY SUBIEKTYWNI

Znasz detektywa Ace'a Venturę? Poznaj agenta Hopkinsa!
Nowa, emocjonująca przygoda całkowicie po polsku!
HOPKINS FBI
SZOKUJĄCO
69 zł
NISKA CENA!
W SPRZEDAŻY OD 23 PAŹDZIERNIKA.
SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI.
Klasyczna przygodówka w której wcielasz się w rolę jednego z najlepszych agentów FBI - Hopkinsa.
Hopkins zostaje przydzielony do największej sprawy jego życia.
Ma odnaleźć bardzo niebezpiecznego przestępcę Berni Berksona.
W poszukiwaniu Berksona, Hopkins odwiedzi cztery zakątki świata, zetknie się z ponad 50 postaciami i przemierzy ponad 100 lokacji. W swoich podróżach będzie świadkiem wielu porwań, morderstw i akcji terrorystycznych.
- Tłumaczenie i dubbing opracowane przez twórców polskiej wersji Ace'a Ventury.
- W rolach głównych Janusz Gajos i Piotr Fronczewski.
- Klimat gry podkręcony przez wspaniałą ścieżkę muzyczną.
- Ponad 100 lokacji i 50 postaci w pięknej, komiksowej grafice SVGA.
- Cena detaliczna tylko 69 zł.
Dema gry szukaj na krążkach pism komputerowych i w internecie.
www.cdprojekt.com
hopkinsfbi.strefa.com
Pełna wersja gry niedostępna na rynku pirackim.
KULT
Informacje i sprzedaż wysyłkowa: tel. (0-22) 672 89 09. Sprzedaż hurtowa tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51, Sprzedaż detaliczna: Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65 i wszystkie dobre sklepy z grami w całej Polsce.

GRA MIESIĄCA

Tom Clancy's Rainbow S

Nieruchomości

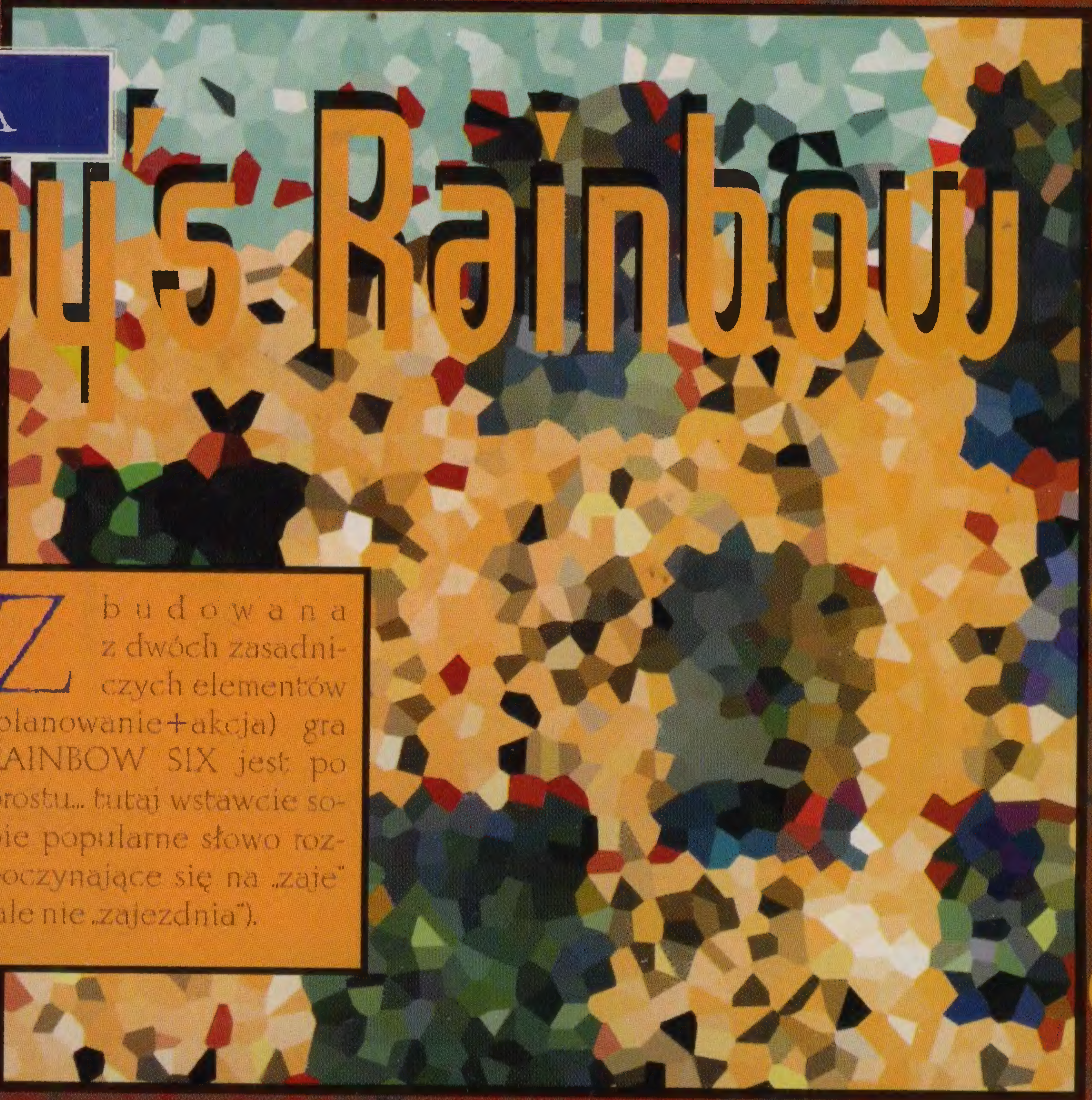
CD Menu 8-9
Intro do recenzji 25
Cheaty zamiast Resetu 70-71
Prenumerata 85-86
Skrzynka Niekontraktowa . . . 90-91

Nowości

Nowości z ECTS 10-15
Na Horyzoncie: Hopkins FBI 16
Na Horyzoncie: Indiana Jones And The Infernal Machine 17
Na Horyzoncie: Motoracer 2 . . . 18-19
Na Horyzoncie: Blood 2 20
Na Horyzoncie: Wrath 21
Na Horyzoncie: Baldur's Gate . 22-23
Konsole 62-63

Recenzje

Colin McRae Rally 30-32
Dominion: Storm Over Gift 3 . 46-47
Get Medieval 42-43
Gubble 2 49
Gunmetal 36
House of The Dead 48
Insane Speedway 2 37
Johny Herbert's Grand Prix 33
Motocross Madness 34-35
NAM 40
NFL Gameday'99 50
Rage of Mages 52-53
Redjack: Revenge of The Brethren . . . 44-45
Retro: Bloodnet, Hell 24
Need For Speed 3 54-55
Stratosphere 38-39
Tom Clancy's Rainbow Six . . . 26-28
Urban Assault 41



Zbudowana z dwóch zasadniczych elementów (planowanie+akcja) gra RAINBOW SIX jest po prostu... tutaj wstawcie sobie popularne słowo rozpoczynające się na „zaje" (ale nie „zajezdnia").

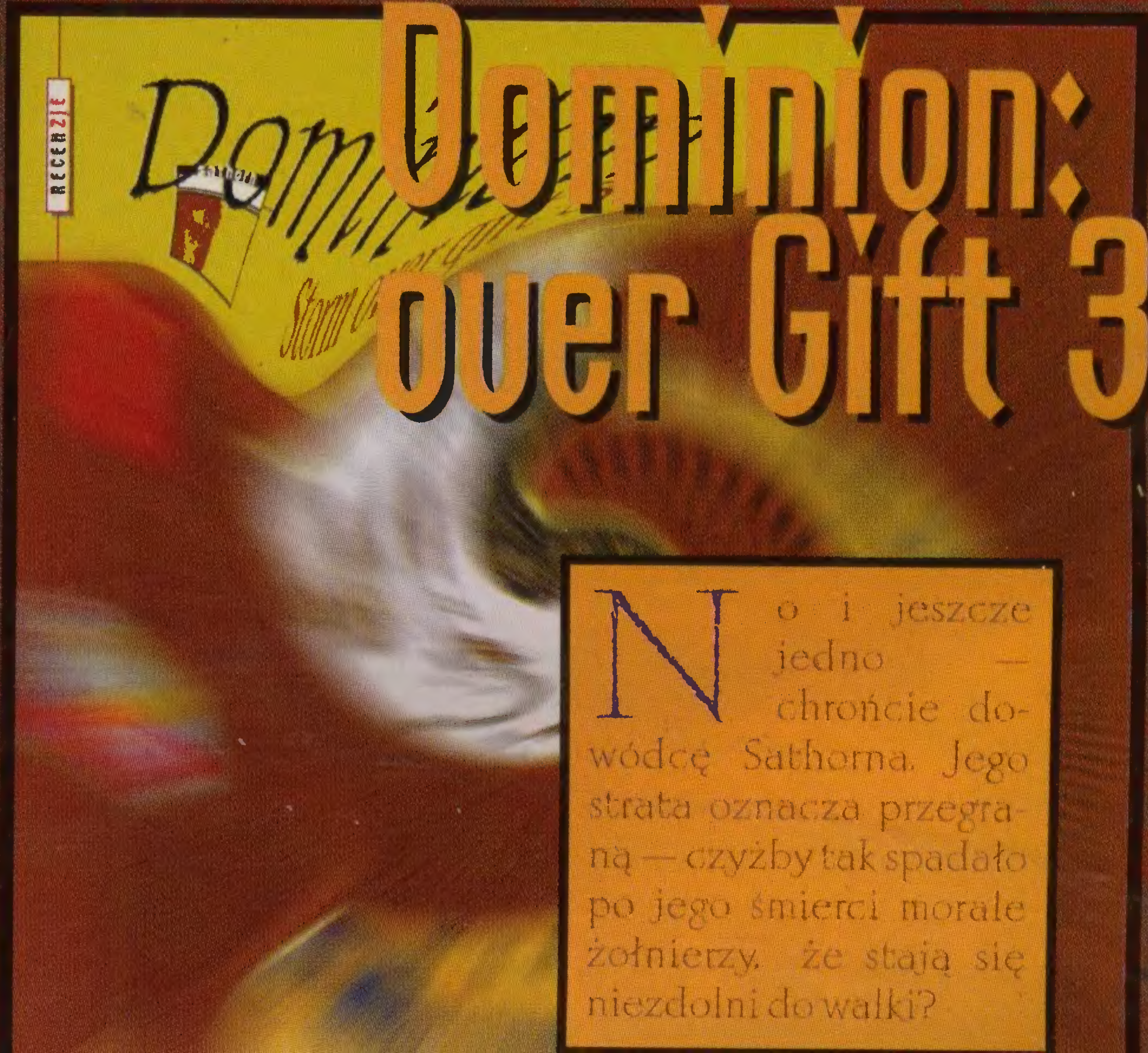
Colin McRae Rall

30-32

Doskonale oddana jest jazda po mokrych szutrach. Oblepiony błotem samochód przypomina RooSa na lodowisku i nawet głęboko żłobiony bieżnik nie uratuje was od niekontrolowanych poślizgów.

Dominion: Stor over Gift 3

47



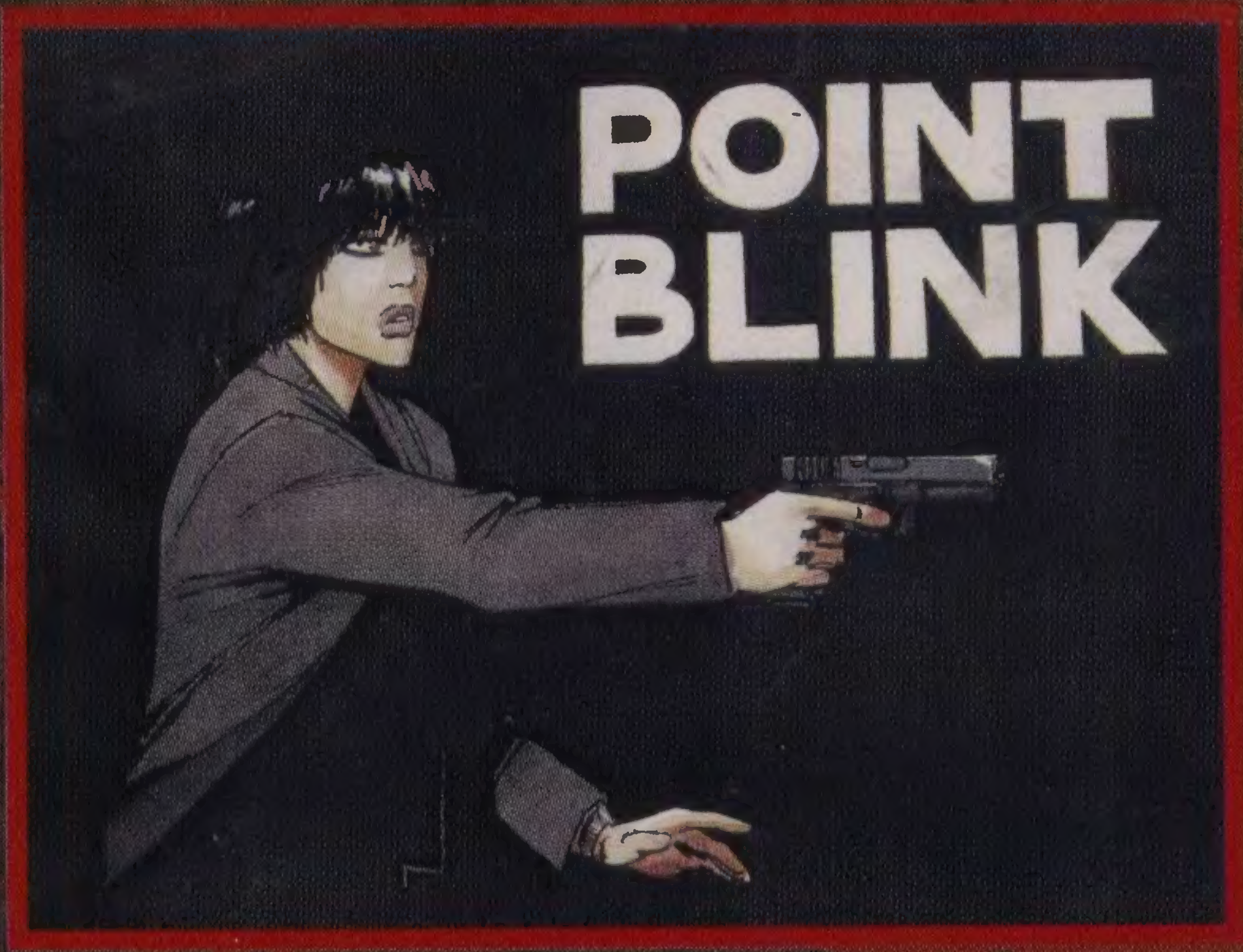
No i jeszcze jedno — chrońcie dowódcę Sathorna. Jego strata oznacza przegraną — czyżby tak spadało po jego śmierci morale żołnierzy, że stają się niezdolni do walki?

Przygrywki
Quakeworld:
Kwakowe konwersje 64-65
Karcianki:
Sprawy porządkowe 66-67
Internet: Cyberkawiarnie 68
Sześciokącik Starcrafta:
Zergowie 72

Poradniki
Mortal Kombat 4 73-77
Icarus 78-79
Heart of Darkness 80-81
Sanitarium 82-83
Hexplore 84

Blacha
Przegląd giełdy 87
Matrox G200 88
AMD K6-2 3D NOW! 89

Odloty
Komiks + Johny 92-95



I odpuść nam nasze winy 96-97
Komiks:
Dawno, dawno temu... 98-99
Up the Irons! 100-103
Zwierzenia kapitana Hacka ..104-105
Komputerowe świecidełka 106
Film: Zorro 107
Kukułcze Jajo 108
Neuromancer 109
Homo cyberneticus 110-111
Cyberpunk 2020 112-113
Kolumna 114 114-115

Need For Speed 3

Tradycyjnie już, NFS pozwala na jazdę kilkoma nieprzeciętnie pięknymi, szybkimi oraz drogimi autami. Nowością w trzeciej części gry jest obecność pięciometrowej kobyły, Mercedesa SL 600.

54-55

Reset

Nº 10 (18) Październik 1998

Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Marek Konderski

Zastępca Naczelnego: Grzegorz Miller

Sekretarz redakcji: Adam Siemieński

Dyrektor artystyczny: Mirosław Urbaniak

Sztab graficzny: Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk

Korekta: AS

CD Manager: Kamil Mętrak

Projekt graficzny Reset CD: Marek Niewiadomski

Stali współpracownicy: Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Arkadiusz P. Gałecki, Marcin Gutkiewicz, Adam Jagiełło, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Agnieszka Prokopiuk, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj, Kamil Śmiałkowski,Krzysztof Woźniak.

Adres redakcji:
Reset ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa
tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95

e-mail: Redakcja@Reset.com.pl

Internet: WWW.Reset.com.pl

Kierownik produkcji: Małgorzata Frajndt

Prenumerata: Małgorzata Jóżko
tel. (022) 654-78-23 w. 171

Reklama: Time & Space Media House
Dagmara Więcek
tel. (022) 828-54-59

Druk: Winkowski Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Dział kolportażu:
tel. (022) 654-78-23 w. 152

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Mściwie panująca -
Dyr. wyd.: Weronika Leczkowska

SPIS CD

- Caesar III
- Carmageddon 2
- Crop Circles: Escape from Planet 3
- Evil Core
- Gunmetal
- Israeli Air Force
- Jagged Alliance 2
- Motocross Madness
- NCAA Football 99
- NFL GameDay 99
- Return Fire 2
- Star Trek: Starship Creator
- The Creed
- Wetrix
- Wing Commander: Secret Ops
- Wing Commander: Secret Ops Episode 2

TRAILERY

The Avengers
USA 1998, reż: Jeremiah Chechlik, wyk: Ralph Fiennes, Uma Thurman, Sean Connery

The Truman Show
USA 1998, reż: Peter Weir, wyk: Jim Carrey, Ed Harris

Mask of Zorro
USA 1998, reż. Martin Campbell, wyk: Antonio Banderas, Anthony Hopkins, Catherine Zeta-Jones

Jungle book 2
USA 1997, reż. Duncan Mclachlan, wyk: Jamie Williams, David Paul Francis, Gulshan Grover

Lost in Space
USA 1998, reż. Stephen Hopkins, wyk: Gary Oldman, William Hurt, Mimi Rogers

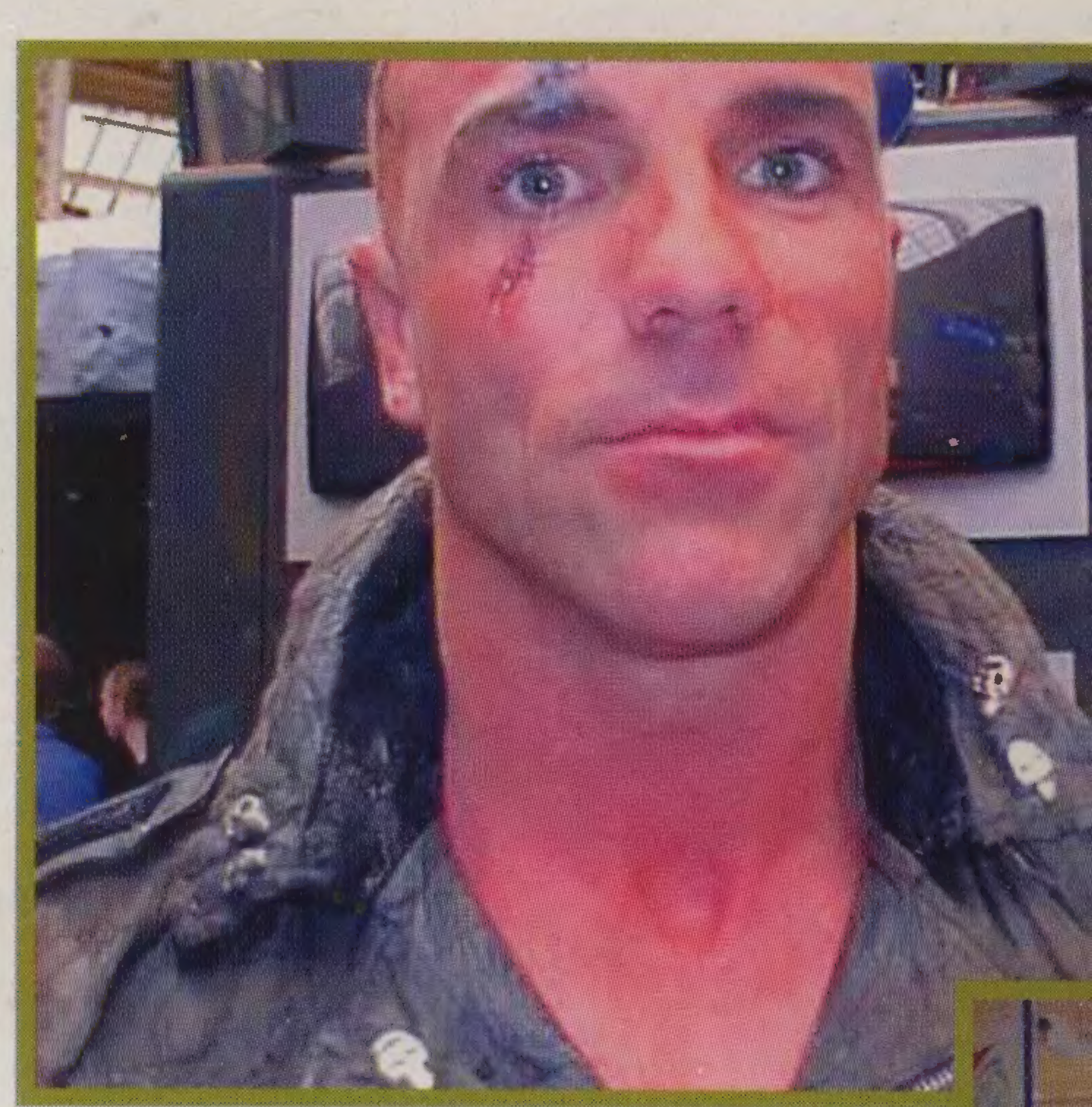
Small Soldiers
Reż. Joe Dante

MAGAZYN

Virtual Fighter Club
Fantastyka - Getto Syfa
Link World
Blacha
Quake by RooS

European Computer Trade Show, ECTS'98

W r a ż e n i a z E C T S



W dniach 6–8 września, w londyńskiej hali Olympia, odbyły się dziewiąte już, największe i najważniejsze w Europie handlowe targi rozrywki komputerowej. Organizatorami byli (jak zwykle) Miller Freeman, zaś głównym sponsorem — tygodnik CTW. Największymi wystawcami byli dwaj najwięksi konkurenci — Sony i Nintendo, zaś na targach stawili się producenci i dystrybutorzy z Europy, Stanów i Dalekiego Wschodu, którzy w ostatnim roku sprzedali łącznie programów za 15 miliardów dolarów. Zabrakło niestety dwóch wielkich firm — Activision i Electronic Arts, które zrobiły imprezy dla prasy przed targami; sprytne posunięcie, zważywszy na to, że w ten sposób zredukowały koszty do połowy, a osiągnęły większy efekt. Początek końca ECTS? W każdym razie, wystawcy prezentowali na targach ponad 1000 produktów. Tego nie da się opowiedzieć w dwóch zdaniach.

Nagrody ECTS rozdane!

Pierwsza noc targów, 6 września 1998 roku, Chelsea Football Club — i od razu wielka impreza: ECTS Interactive Entertainment Awards 1998. Nagrodzono 18 tytułów, przy czym QUAKE II był nominowany w 8 kategoriach.

Oto pełna lista zwycięzców:

Użytkowy program roku — Encarta 98 (Microsoft)

Najlepszy sprzęt do PC — Chipset 3Dfx Voodoo (3Dfx)

Gra roku w Japonii — ULTIMA ONLINE (EA)

Gra roku w Hiszpanii — STARCRAFT (Blizzard Entertainment)

Gra roku we Włoszech — BLADE RUNNER (Virgin Interactive)

Gra roku we Francji — FALLOUT (Interplay)

Gra roku w Europie Wschodniej — QUAKE II (Activision)

Gra roku w krajach Beneluksu — COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES (Eidos)

Gra roku w Skandynawii — QUAKE II (Activision)

Gra roku w Niemczech — JEDI KNIGHT: Dark Forces (Lucas Arts)

Nagrody tygodnika CTW za najlepszy marketing:

brązowa — TOCA (Codemasters)
srebrna — GOLDENEYE 007 (Nintendo)
złota — GRAN TURISMO (Sony CEE)

Najlepsza konsola — Sony PlayStation

Producent roku — Rare

Gra roku na konsolę — GOLDENEYE 007 (Nintendo)

Gra roku na PC — STARCRAFT(Blizzard Enteraniment)

Dystrybutor roku — Nintendo

Microprose i Westwood wykupione!

Przez kilka ostatnich miesięcy trwały zakulisowe rozmowy między Hasbro i Microprose oraz Electronic Arts i Westwood Studios. Dopiero na ECTS'98 wyjaśniły się wszystkie plotki. Pozycja Microprose przez ostatni rok mocno się chwiała z powodu kiepskiej dystrybucji ich najnowszych gier. Połączenie się daje obu stronom spore korzyści — Hasbro zyskuje silną pozycję na rynku europejskim, a Microprose nowych fanów serii X–COM i MECHWARRIOR oraz 70 mln dolarów.

Westwood Studios, znane z takich hitów jak COMMAND & CONQUER, DUNE i serii LANDS OF LORE, do tej pory należało do Viacom, partnera Virgin Interactive. Zostało jednak sprzedane w pakiecie kilkunastu pomniejszych developerów. Chodzą słuchy, że za 123 miliony dolarów.

W świecie wielkiego biznesu komputerowej rozrywki nie jest to nic nadzwyczajnego. W tym roku Take 2 połączyło się z BMG Interactive, a The Learning Company zagarnęło Broderbund Software (RIVEN, PRINCE OF PERSIA 3D). Trwa koncentracja i konsolidacja kapitału w branży gier.

Playstation 2?

Po wielkim sukcesie konsoli Playstation (Konsola Roku 1998 — sprzedano 10 milionów egzemplarzy!), Sony przymierza się do wypuszczenia nowego produktu. Playstation 2 ma obsługiwać format DVD i posiadać sprzętowe renderowanie krawędzi. Będzie to nowa w grach technologia — NURBS — w której obiekty tworzone są z krzywych zamiast z trójkątów, co da jeszcze większe złudzenie gładkiej powierzchni. Renderowanie zakręcone:) (curved rendering) będzie użyte w MESSIAH i KANAAN, ale jest to renderowanie programowe. Strach pomyśleć, że będzie to robiła taka mała konsola — PS2...

Technologia NURBS będzie zastosowana w TIBERIAN SUN, PRAY, QUAKE III ARENA, EVOLVA, BATTLEZONE II, INTERSTATE 82. Pecet na którym chciałoby się zagrać w taką grę powinien być wyposażony w pentium... 5?

roger G.

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ
październik

„Mam nadzieję, że nie zawalę szkoły przez ten wyjazd..."
ja sam:)

W tym miesiącu, sekcja „Widoki Na Przyszłość" w dość niecodziennej formie — nadajemy prosto z Londynu — deszczowego, uroczego miasta, które przez kilka dni było gospodarzem targów ECTS.

Jakie jest ECTS, o którym krążyły już od dawna legendy? Erm, rozczarowuje. Naprawdę — wyraźnie daje się odczuć zmęczenie imprezą — tak u odwiedzających, jak i u samych wystawców. Wystawę bojkotował Electronic Arts, prezentując swoje produkty (POPULOUS 3, TRESPASSER czy choćby ALPHA CENTAURI) zaproszonym gościom dzień przed rozpoczęciem targów. Z drugiej strony, wielkie przedstawienia urządzili (tradycyjnie już) Eidos Interactive, Acclaim oraz — po raz pierwszy — Interplay. Wielki LucasArts przycupnął cichutko w galerii hali Olympia, zaś swoje gry pokazywał jedynie wybranym. Bardzo silnie rysuje się pozycja konsoli na zachodnim rynku — nowe kontrolery, gry, promocje... Wszak największe stoiska należały do Nintendo oraz Sony, zaś do odbywającej się za zamkniętymi drzwiami prezentacji METAL GEAR SOLID ze stajni Konami, przez trzy dni targów dobijały się prawdziwe tłumy!

Bardzo brakowało hitów, czarnych koni targów. Wydaje się, że wszystko, co było warte pokazania, zostało zaprezentowane na amerykańskich targach E3. Mój cichy faworyt — MAX PAYNE ze stajni G.O.D. — praktycznie nie został pokazany, zaś Peter Molyneux oraz jego projekt — BLACK & WHITE (pisaliśmy o nim na jednym z ostatnich Reset CD) nie stawili się na targach. Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że najlepiej prezentowały się gry na stoisku Cendant Software (zrzeszającego Blizzard Entertainment i wszystkie dywizje Sierry). Nie było ich dużo, lecz każda z nich prezentowała się nad wyraz dobrze. HALF-LIFE, RETURN TO KRONDOR, KING'S QUEST 8 czy HOMEWORLD albo DIABLO 2 okazują się o wiele lepsze, niż to zapowiadano. Wraz z nadchodzącą OUTCAST, stanowiły najjaśniejsze gwiazdy targów.

Na ECTS spotkaliśmy kilku starych, dobrych znajomych. Wszystkich serdecznie pozdrawiamy.

Na koniec, drobna dygresja. Większość składów Shiny i Sci stanowią „metale". Wprawdzie nie ma to znaczenia z rynkowego punktu widzenia, ale mi było bardzo miło (zgadnijcie dlaczego). No, a teraz do roboty.

BALDUR'S GATE PO POLSKU?

Coraz bardziej wychodzi na jaw prawda, że cierpliwi nigdy nie tracą. Długo oczekiwana BALDUR'S GATE (Na Horyzoncie w tym numerze) ze stajni Interplay — pięć wypełnionych po brzegi cedeków — zostanie wydana najprawdopodobniej w wersji całkowicie zlokalizowanej. Polski dystrybutor gry, CD Projekt, nieoficjalnie potwierdził nam tę wiadomość i... no cóż. Do premiery gry nie zostało już wiele czasu, toteż chłopaki — liczymy na was!

Podobnie ma się sprawa z trzecią częścią kultowego SETTLERS. Gra także ma zostać wydana w wersji w pełni spolonizowanej. Rozmowa z reprezentacją Blue Byte umocniła nas w przekonaniu, że firma ta nie traktuje polskiego rynku po macoszemu. Tak też, spodziewajcie się wkrótce recenzji tej fantastycznej gry.

SAGA

Cryo

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS rzuca graczy w zamierzchłe czasy, kiedy to dzisiejsi Duńczycy, Finowie oraz Norwedzy łupili swoich wrogów — a walczyli z połową świata. Ci doskonali wojownicy stali się legendą na wiele stuleci, na zawsze pozostając synonimem świetnie zorganizowanej, odważnej siły. Z takich inspiracji, powstaje SAGA — gra strategiczna, w której gracz będzie mógł poprowadzić do zwycięstwa jedno z siedmiu plemion Wikingów. Rolling demo, prezentowane na ECTS, zrywało kaski — płynne animacje, klimat oraz wielki dynamizm rozgrywki, to chyba największe plusy gry. Akcja RAGE OF THE VIKINGS ukazana będzie w izometrycznym rzucie, umożliwiającym potrójne zbliżenie/oddalenie obrazu. Cryo zapowiada dużą różnorodność gry — prócz łupienia i zdobywania nowych terenów, plemiona będą walczyły między sobą o dominację, ale także przyjdzie zmierzyć się z naturalnymi kataklizmami oraz urojonymi, ludowymi potworami i duchami, które specjalnie na potrzeby gry magicy z Cryo oblekli w ciała i tekstury.

PSYBADEK

Psygnosis

Snowboard to naprawdę fajna akcja. Wiedzą o tym także ludzie z Psygnosis, którzy zdecydowali się na zrobienie gry traktującej o tym sporcie. Główną zaletą PSYBADEK ma być szybkość — dwie mangowe bohaterki gry, Xako oraz Mia, będą wymiatać po stromych zboczach w rytm luzackiego funku. Gra ukaże się wpierw na konsolę PlayStation, w drugiej kolejności zaś — na klona.

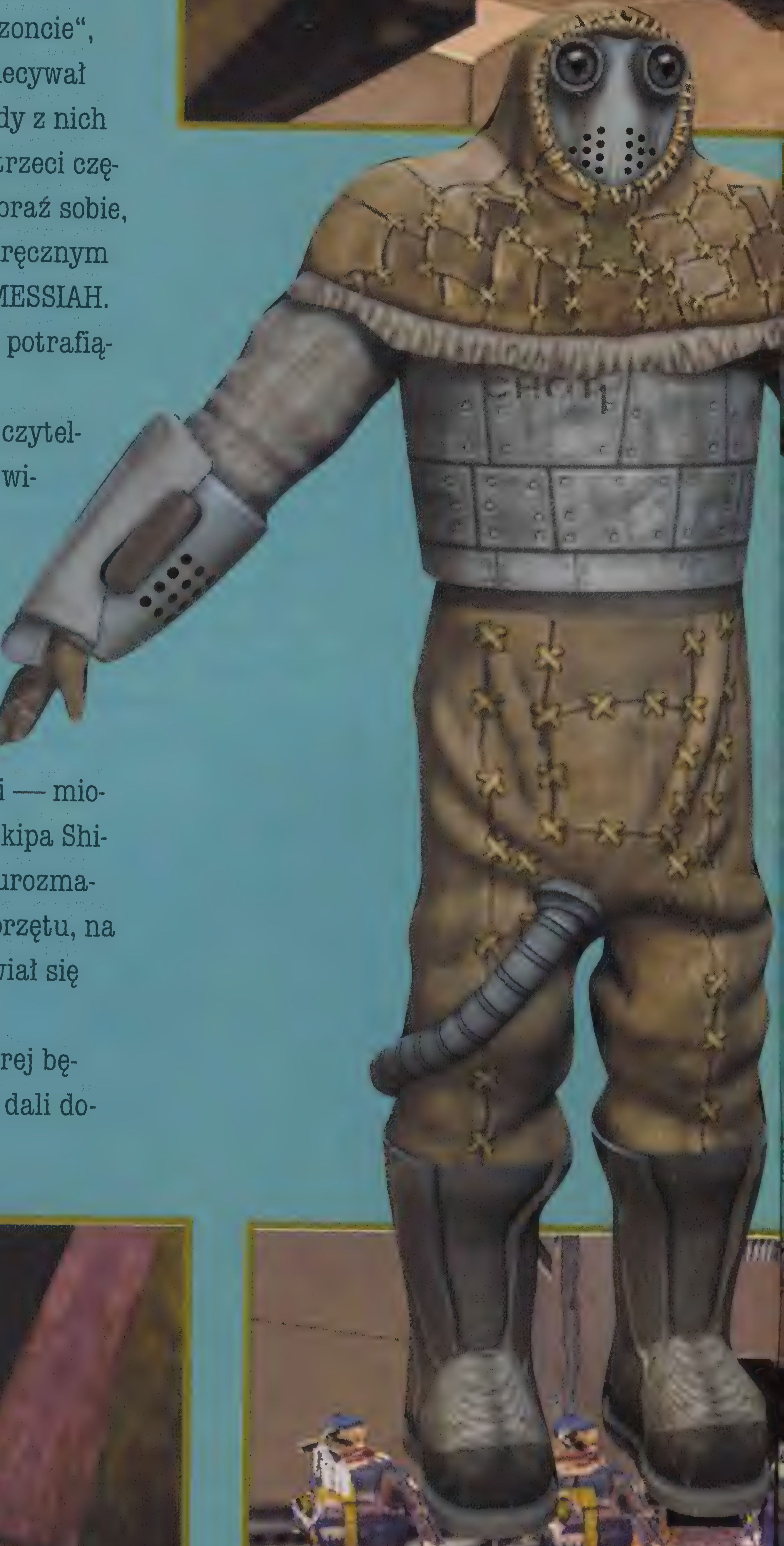
WARCRAFT 3
NADCHODZI

Tak, tak — firma Blizzard oficjalnie potwierdziła tę wiadomość. Niestety, to wszystko, co uczyniła. Nie opublikowano jak dotąd żadnych screenshotów ani nie złożono żadnych obietnic. Jest to działanie jak najbardziej w stylu perfekcjonistów z Blizzard. Wpierw plotki, potem potwierdzenie, zaś dopiero czas jakiś potem — konkretne wiadomości. Nie wiemy, czy będzie to RTS w pełni trójwymiarowy, czy może autorzy pójdą w kierunku swych poprzednich produkcji. Jedno jest pewne — WARCRAFT 3 będzie dopracowany pod każdym względem.

MESSIAH

Shiny/Interplay

Trzymajcie się mocno, bo oto nadchodzi mesjasz. Niewielki, pucułowaty aniołek da ostro czadu — i to już niedługo. O grze pisaliśmy na początku roku w sekcji „Na Horyzoncie", zaś na teraz, na początku września, zobaczyliśmy grę na żywo. Wszystko, co obiecywał Dave Perry, sprawdziło się. Jeszcze mało? O.K. Wyobraź sobie kilku ludzi. Każdy z nich jest na swój sposób inny — jeden garbi się, inny powłóczy nogami, z kolei trzeci często drapie się i przestępuje z nogi na nogę. To jest w MESSIAH. Teraz wyobraź sobie, jak będzie zachowywał się koleżka, który nagle został potraktowany podręcznym miotaczem płomieni. Rzuca się, skacze, wije, macha łapkami... To jest w MESSIAH. A teraz wyobraź sobie, że to wszystko dzieje się za sprawą małego aniołka, potrafiącego wnikać w ciała obcych.



RT–DAT, engine sterujący grą, sprawdza się znakomicie. Grafika jest czytelna i realistyczna, postaci różnią się od siebie, zaś na każdym kroku widać przywiązanie autorów do szczegółów. Poparzony ogniem koleś będzie miał czerwoną skórę i co chwila niepewnie dotykał zwęglonych miejsc, skok ze zbyt dużej wysokości zakończy się połamaniem nóg, zaś wbity w ramię kolec będzie sterczał z niego tak długo, aż zostanie zeń wyjęty. Gdy spojrzysz na postać, zobaczysz jak jej klatka piersiowa wznosi się i opada w rytm oddechu. Podczas prezentacji, mieliśmy okazję skorzystać jedynie z trzech broni — miotacza ognia, miotacza kolców oraz karabinu maszynowego — lecz ekipa Shiny obiecuje, że w pełnej wersji gry „będzie można zabijać w bardziej urozmaicony sposób". Engine gry będzie automatycznie dostosowywać się do sprzętu, na którym został odpalony, tak by na każdym komputerze MESSIAH sprawiał się doskonale.

Podczas gry w MESSIAH, jedna z osób rzuciła: „Jak zrobią grę, w której będzie można zabić boga, to będzie czad." Jak to skomentować? Byleby dali dobry engine....;):)

O.D.T.

Psygnosis

Pamiętacie RELOAD (recenzja w drugim numerze Resetu) ze stajni Gremlin? Widok z góry, dużo ognia i krwi, powinny zapewnić grze wielki sukces, lecz z niezrozumiałych powodów, RELOAD okazał się pozycją chybioną. Dziś Psygnosis stara się zapełnić tę dziurę, wydając O.D.T. i — powiem szczerze — wszystko wskazuje, że chyba im się uda. Gra ukaże się na wszystkich istotnych platformach sprzętowych — tj. PC CD, PSX oraz N64 — wykorzystując do cna możliwości maszyn. Co ciekawe, twórcy gry zapowiadają, że O.D.T. nie będzie ograniczać się do bezmyślnego mordowania. Postaci będą się rozwijać, będą zbierać nowe uzbrojenie oraz ekwipunek, co upodabnia O.D.T. do gier spod znaku RPG. Do dyspozycji gracza postawiona zostanie czwórka zakapiorów, różniących się szybkością, celnością, siłą ognia oraz rodzajem ataku, jaki preferują. Gra będzie bardzo długa — osiem kampanii, po siedem misji każda. Zapowiada się więc bardzo wesoło. Chłopaki z Psygnosis mogą dać nieźle czadu na polu walki — z każdego poziomu (walka wręcz, broń palna, magia) możliwe będą przeróżne kombinacje specjalnych ciosów.

Engine gry już dziś, we wczesnej wersji beta programu, jest potężny. Oczywista okazuje się obsługa akceleratorów graficznych, ale nawet w wersji software O.D.T. olśni efektami świetlnymi, animowanymi teksturami oraz zaawansowanym morphingiem. Hah. I kto powiedział, że już nic nie da się wymyślić?

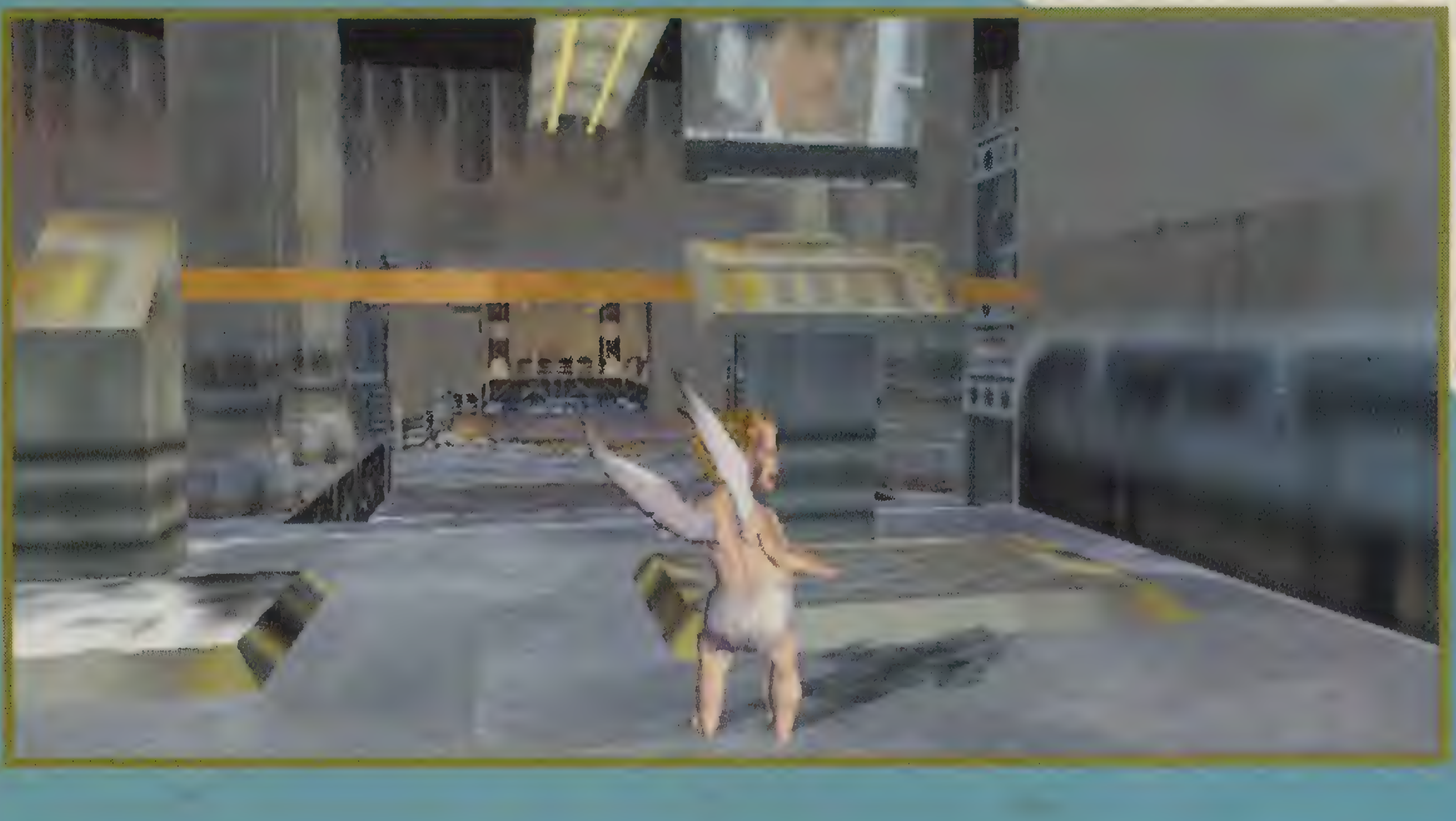
RING

Cryo

Nie sposób przejść obojętnie obok tej gry. RING oparty jest bowiem na niczym innym jak tylko na... operze Ryszarda Wagnera, „Pierścieniu Nibelungów". Co ciekawe, można zaryzykować stwierdzenie, że prace nad grą zaczęły się w... 1972 roku. Nie, nie żartuję. W tym właśnie roku, słynny rysownik Druillet (odpowiedzialny za m.in. szkice do „Imienia Róży") stworzył postacie, jakie teraz pojawią się w tej w pełni trójwymiarowej grze przygodowej, rozgrywanej z perspektywy pierwszej osoby.

RING wykorzystywać będzie nowy engine, ochrzczony mianem CINvision. Głównym założeniem jego twórców jest jak najbardziej naturalne odtworzenie ruchów głowy i całego ciała postaci kierowanej przez gracza. Próbowało wielu, równie wielu zawiodło. Cryo jest jednak dobrej myśli, tak samo jak zresztą my — szkoda, aby taki dobry projekt został chłodno przyjęty. Akcja RING rozgrywać będzie się w sześciu różnych światach, zaś na gracza czeka ponad 20 w pełni trójwymiarowych postaci. I to nie byle jakich postaci. Na liście płac znaleźli się bowiem m.in. Alberich, Loge oraz Brunhilda.

Reasumując, RING ma dużą szansę na sukces. Oczywiście, nie taki, jak TOMB RAIDER albo kolejne klony COMMAND & CONQUER, ale zawsze sukces.



Hopkins FBI

Bernie Berckson to terrorysta wielkiego formatu. W 1984 roku, stojąc na czele potężnej organizacji przestępczej, szantażował całe Stany Zjednoczone, twierdząc że posiada dwa pociski nuklearne. Ponieważ rząd USA nie wierzył w jego słowa i nie spełnił żadnych jego żądań, obie bombki spadły na Kalifornię, wyrządzając niemałe szkody, liczone nie tylko w pieniądzach, ale także w ludziach...

Federalne Biuro Śledcze (FBI), nie namyślając się długo, rozpoczęło taką obławę, o jakiej nie śniło się żadnemu scenarzyście z Hollywood. Po dwóch latach akcja została zakończona sukcesem. Bernie Berckson został schwytany przez Agenta Specjalnego Hopkinsa. I dopiero potem zaczęły się dziać dziwne rzeczy. Mafiozo dwukrotnie przeżył kontakt z prądem na krześle elektrycznym, a następnie prysnął i słuch o nim zaginął.

Dopiero niedawno pojawił się na horyzoncie. Ma nowy gang, nowe plany i stary problem — Agenta Specjalnego Hopkinsa na karku. Bo to chyba jasne, że jemu właśnie FBI zleciło ponowne pojmanie największego i najtwardszego terrorysty stulecia.

Hopkins, w którego rolę wcieli się gracz, ma zadanie ułatwione i utrudnione zarazem: tym razem ma jasno powiedziane, że nawet lepiej będzie, jeśli Berckson nie będzie mógł stanąć przed sądem, ale o tyle ciężko będzie mu wpakować kulkę w łeb, że ścigany ma potężną armię swych popleczników. Jak mówi szef firmy, która ma dystrybuować grę w Polsce: „Czeka cię spotkanie z konkretnymi kolesiami, przy których Nikoś, Dziad, a nawet Pershing to ledwie narybek przestępczego świata". Strach się bać.

HOPKINS FBI miała być grą bardzo brutalną. Sceny bestialskich mordów, poparte wulgarnymi dialogami, miały stworzyć specyficzny klimat, który pociągnąłby za sobą naklejenie na pudełku metki „tylko dla dorosłych". Jednakże, większość europejskich dystrybutorów odmówiła sprzedaży tej gry w swoich krajach — to ze względu na moralność szefów firm dystrybucyjnych, to ze względu na prawo, zabraniające w niektórych krajach rozprowadzania produktów przesiąkniętych przemocą. Dlatego też autorzy postanowili zmienić nieco pierwszą wersję gry i w ten sposób powstała łagodniejsza odmiana HOPKINS FBI. I to właśnie ta stonowana wersja trafi na półki polskich sklepów.

Piękne mordy :) i cała reszta szaty graficznej to zasługa francuskich rysowników, specjalizujących się w rysunkach komiksowych: Thierry'ego Segura, Masina Sandro i Stephanie Levallois. Na oprawę graficzną gry składa się ponad 300 ręcznych szkiców, które zostały zeskanowane, a następnie pokolorowane na komputerach. Podobnie stworzono wszystkie animacje — zostały one ręcznie narysowane klatka po klatce. Jak to wszystko wygląda, możecie przekonać się po obejrzeniu screenshotów z gry.

Autorzy chwalą się jeszcze dwoma rzeczami. Po pierwsze, inteligentnym sterownikiem gry, który po wskazaniu na jakiś przedmiot wyświetli listę dostępnych czynności. A po drugie — lokalizacją, którą ma wykonać ten sam zespół, który był sprawcą sukcesu ACE VENTURA. Znów będą przetłumaczone zarówno teksty, jak i sekwencje mówione. I teraz uwaga! Głos agenta Hopkinsa podłoży Janusz Gajos, a komendanta FBI — Piotr Fronczewski. Nieźle, prawda? Oprócz nich wystąpi jeszcze kilkunastu aktorów, a ścieżka dialogowa będzie w sumie trwała ponad półtorej godziny. Premiera już 23 października.

bamse

Indiana Jones

AND THE INFERNAL MACHINE

Rok 1947 kojarzy się, słusznie zresztą, z początkami Zimnej Wojny. Szpiedzy ZSRR dostali rozkaz odszukania w słynnej Wieży Babel legendarnego urządzenia, które może otworzyć wrota do równoległego wymiaru — Aetherium. Urządzenie to ma wielką moc, która mogłaby zostać wykorzystana do walki z krajami Zachodu. Sowieckim agentom nie pójdzie jednak tak łatwo, gdyż znajdzie się człowiek, który postanowi pokrzyżować ich plany — to oczywiście niepozorny archeolog, profesor Henry „Indiana" Jones.

W grze pojawi się, dobrze znana z gry INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, Sophia Hapgood. Dziewczyna dostała jakieś wysokie stanowisko w CIA i właśnie doniosła swemu przyjacielowi Indy'emu, że pewien ruski fizyk, Gennadi Volodnikov, przeszukuje Wieżę Babel, aby odnaleźć wspomniane cudowne urządzenie. Okazuje się jednak, że aby je uruchomić, potrzebne będą jeszcze jakieś części, których brakuje. I tu właśnie tkwi szansa dra Jonesa. Musi znaleźć te przedmioty przed Sowietami. A ponieważ części są rozrzucone po całym świecie, Indy'ego czeka wiele długich podróży. Archeolog odwiedzi szacowne ruiny Babilonu, Góry Tian Shan w Kazachstanie, a nawet piramidy Azteków w Teotihuacan.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE będzie zręcznościówką 3D, w której akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Indy objawi się jako wygimnastykowany, wysportowany archeolog, który potrafi biegać, skakać, pływać, czołgać się, wspinać i huśtać oraz oczywiście strzelać biczem. Zresztą bicz nie będzie jego jedyną bronią. Biada Sowietom, jeśli w ręce profesora wpadną pistolety, granaty, strzelba czy bazooka.

Oprócz zwykłego wspinania się po skałach, przemierzania korytarzy labiryntów czy walki z całym batalionem radzieckich agentów, autorzy szykują kilka naprawdę pasjonujących scen. Od spływu tratwą po wodospadach, poprzez pościg jeepem po bezdrożach, aż do szaleńczej jazdy wagonikiem w opuszczonej kopalni. Mimo że w grze będzie przeważała dynamiczna akcja, nie zabraknie również fragmentów wymagających od gracza korzystania z szarych komórek. Jakie to będą zagadki, to ciągle jeszcze tajemnica.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE to czwarta gra z serii o Indym. Pierwsza była INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, następnie INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, a w końcu INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES. Pierwsze dwie gry były old–schoolowymi przygodówkami, którymi LucasArts zawojował świat (zwłaszcza trzy drogi, prowadzące do zakończenia w opowieści o Atlantydzie, zyskały aplauz krytyków i graczy), natomiast trzecia marną zręcznościówką, o której warto wiedzieć tylko tyle, że była. Wydaje mi się, że dopiero osadzenie gry w trójwymiarowym świecie pozwoli całkowicie oddać klimat filmów, gdyż było to po prostu wyśmienite kino akcji.

I tu nasuwa się porównanie: TOMB RAIDER kontra INDIANA JONES, Lara Croft kontra Harrison Ford, silicon kontra bicz. Lara stała się czołową bohaterką gier akcji, ale trzeba pamiętać, że to właśnie Indy był jej filmowym pierwowzorem. Czy doktor Jones potwierdzi swą klasę również na ekranie komputera? Czy odbierze pannie Croft palmę pierwszeństwa? O tym powinniśmy przekonać się jeszcze przed Gwiazdką. Ale uwaga! Lara Croft nie śpi. Nie dość, że niebawem pojawić się ma w hollywoodzkiej superprodukcji, to jeszcze TOMB RAIDER 3 zbliża się wielkimi krokami. Na razie Indy ma przewagę, gdyż podobno gra firmy LucasArts ma zawierać opcję Multiplayer. I radzę zaopatrzyć się w akcelerator, jeśli ktoś go jeszcze nie ma. Inaczej gra nie ruszy!

bamse

Motracer 2

Autostrada, opływowy kształt na dwóch kołach, 1600 cm^3, 320 km/h, 200 koni mechanicznych a my na nich. Kto z nas, dawców organów, o tym nie marzył?

Przeraźliwy pisk opony, pół bieżnika na asfalcie, swąd gumy i wyjący silnik. Gdy ruszył z miejsca, przednie koło wyrwało do góry, ale on zachował zimną krew. Jego pięćsetkilogramowa HONDA dała się kontrolować jak żadna inna, czuł, że są jednością. Przód opadł na asfalt, motorem lekko zabujało, ale on był do tego przyzwyczajony. Nachylił się lekko i przywarł do swojej maszyny. Wrzucił trójkę, za chwilę czwórkę, motor miał tak niesamowite przyspieszenie, że gdyby nie schował głowy za przednią owiewkę, jego głowa turlałaby się już dawno po asfalcie. Specjalny kask zapobiegał zachłyśnięciu się powietrzem. Słyszał tylko gruby głos silnika, a na całym ciele czuł lekkie drgania motoru, był w ekstazie. Energicznie przekręcił rączkę gazu, silnik lekko zadusił się, by za chwilę wyrzucić z grubej rury tuman dymu, tylne koło lekko zapiszczało, a on na liczniku miał już 250 km/h. Wiedział, że gdyby cokolwiek zachwiało jego równowagą, choćby mocny wiatr boczny, jego życie skończyłoby się szybciej niż się zaczęło. Jak na razie na pięciopasmowej autostradzie był sam, a przynajmniej tak myślał. Za lekkim łukiem w prawo pewien nieuważny samochód nagle zjechał na lewy skrajny pas — na jego pas, na najszybszy pas w całych Niemczech, dlaczego to zrobił? Nie mógł zrozumieć. Mimo że podążali w tym samym kierunku, ich prędkość wypadkowa przekraczała 100 km/h, refleks nie pomógł. To była jego ostatnia wyprawa, zabił i został zabity. Słyszał tylko krzyk i wybuch, wiedział, że nie ma szans. Do ostatnich chwil

krooger
PJ kat.A

trzymał się na motorze. Jego ciało i jego maszynę znaleziono pół kilometra od miejsca wypadku. Tak zwłoki jak i motor nie nadawały się do identyfikacji — do ostatnich sekund swojego życia trzymał ręce na kierownicy. Umrzeć na motorze pędzącym z prędkością 300 km/h, to najpiękniejsza śmierć jaką sobie można wyobrazić. Niestety, śmierci dzisiaj nie miał w planie.

Tak, jazda na motorze jest piękna, ale wróćmy do sedna sprawy, czyli do gry MOTO RACER 2. Francuska firma Delphine Software znana jest nam przede wszystkim z dawnego przeboju, jakim był niegdyś ANOTHER WORLD. Potem Delphine wydała znakomite FLASHBACK, kilka przygodówek i niezapomniane FADE TO BLACK. Firma lekko przycichła, aby w spokoju wyprodukować MOTO RACER — jedną z pierwszych gier pokazujących moc akceleratora Voodoo. Gra była tak (...) (ocenzurowano), że przez dłuższy czas nie mogłem dojść do siebie. Na Zachodzie, do niektórych komputerów z wbudowanym monsterem dodawana była pełna wersja MOTO RACER właśnie. Według mnie MR jest jednym z najlepszych wyścigów motocyklowych na PC. Przyszła kolej na kontynuację, w postaci zapowiadanego na targi ECTS Autumn 98 MOTO RACER 2.

MOTO RACER 2, jak to bywa z sequelami tego typu gier, jest bardziej rozbudowaną wersją „jedynki". Obsługa najnowocześniejszych wynalazków, takich jak Voodoo 2, Pentium II i przestrzennego dźwięku Surround, to tylko początek innowacji technologicznych. Polepszona jest też grafika, ładniej wymodelowano motory i środowisko. Wprowadzono kilka zmian, jeśli chodzi o model jazdy. Motor jest bardziej czuły i zachowuje się bardziej realistycznie, ale... zwolennicy symulacji: nie ostrzcie sobie zębów. Mimo tych zmian, MR2 będzie nadal najbardziej zręcznościowym ze zręcznościowych wyścigów „wiertarek" — i dobrze. Będzie można się ścigać motorem zarówno crossowym jak i wyścigowym (feel the power of horsepower), przy czym niektóre scenerie będą przeznaczone do jazdy terenowej jak i do szybkiej, zmianie ulegnie tylko nawierzchnia. „Ścigacz" będzie mógł podczas jazdy unieść koło, a człowieczek na crossie podczas skoków będzie mógł wykonywać różne akrobatyczne sztuczki. Wszystko po staremu — efekciarstwo jazdy na maksa.

Wyścigi będą rozgrywane w Wielkiej Brytanii (mgła i podmokłe tereny), Amazonii (wilgotno i duszno), na torze wyścigowym (tylko motor wyścigowy), torze crossowym (tylko cross oczywiście) i na Saharze (piasek w łożyskach). Do samej gry, co jest nowinką, dołączony też zostanie edytor map! Tak, nareszcie wystartujemy na własnoręcznie stworzonym torze, będzie to mogło być nasze osiedle lub np. droga na naszą działkę — szykuje się naprawdę niezła jazda bez trzymanki.

Do chwili, w której kupię sobie własną „wiertarkę" będę musiał zaspokajać się MOTO RACEREM 2. Która to gra, mam nadzieję, ukaże się szybciej niż mój motor:)

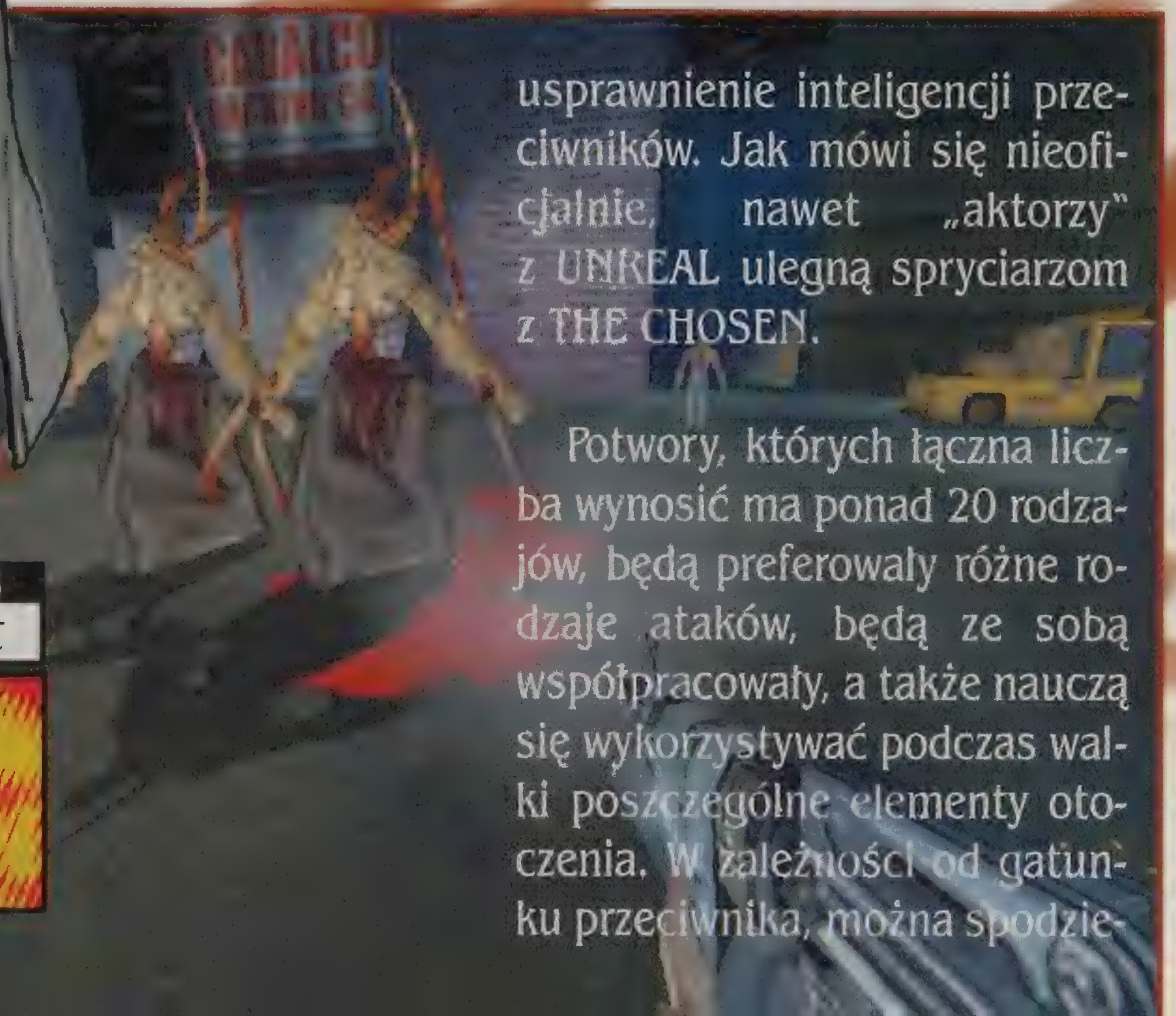
Gra BLOOD ukazała się już dawno temu — w erze QUAKE, początkach wielkiego boomu na w pełni trójwymiarowe enginy dla gier FPP. Właśnie wtedy, Epic kilka razy przesunął premierę UNREAL. Już wówczas, z technicznego punktu widzenia, BLOOD był pozycją archaiczną. Jej wygląd przywodził na myśl bardziej DUKE NUKEM 3D niźli QUAKE — płaskie jak stół postacie przeciwników mówią same za siebie. Tak czy inaczej, BLOOD zebrał sobie dosyć pokaźne grono zagorzałych zwolenników. Trudno powiedzieć, czy stało się tak za sprawą ponuro-wesołego klimatu gore, czy też dzięki dość niecodziennemu podejściu do sprawy, a może po prostu ludziom spodobały się hektolitry krwi, wylewane na ekranie monitora? Niektóre tytuły w ogóle nie wymagają komentarza.

BLOOD 2
THE CHOSEN

Good. Bad. I'm the guy with the gun.

Sukces BLOOD pozwolił twórcom gry, grupie Monolith Productions, pomyśleć poważnie nad stworzeniem kontynuacji. Powiedziane, zrobione. Wydanie BLOOD 2: THE CHOSEN planowane jest na Halloween. Na potrzeby sequela, opracowany został nowy engine — Lith — który spokojnie może konkurować z FireEngine UNREAL oraz silnikiem QUAKE 2. Jak chwalą się twórcy, Lith umożliwia zastosowanie doprawdy imponujących efektów świetlnych w czasie rzeczywistym, kompleksowego cieniowania obiektów, półprzeźroczystości... Aby zrobić jeszcze większe wrażenie, panowie z Monolith zdecydowali się na wprowadzenie trójwymiarowych efektów dźwiękowych, a także udźwiękowienia wszystkich elementów programu! W praktyce oznacza to, że da się słyszeć kroki nadchodzącego potwora, zaś wydawane przez niego odgłosy dadzą znać, czy wywalona w jego kierunku seria spełniła swe zadanie. Co więcej, wrogowie także będą w stanie usłyszeć nadchodzącego gracza! Poza nowinkami technicznymi, BLOOD 2 to także usprawnienie inteligencji przeciwników. Jak mówi się nieoficjalnie, nawet „aktorzy" z UNREAL ulegną spryciarzom z THE CHOSEN.

asmodeus VON Dirt



Potwory, których łączna liczba wynosić ma ponad 20 rodzajów, będą preferowały różne rodzaje ataków, będą ze sobą współpracowały, a także nauczą się wykorzystywać podczas walki poszczególne elementy otoczenia. W zależności od gatunku przeciwnika, można spodziewać się innego sposobu działania — np. osłabiony walką człowiek zacznie się w pewnym momencie wycofywać, zaś żądny krwi Shikari będzie polować na gracza do ostatniej kropli juchy. Oczywiście, nie oznacza to, że nie będzie zważał na zadane rany, lecz nie może być mowy o poddaniu się. Ranni wrogowie będą krwawić, pozostawiając za sobą szkarłatny ślad. Tegoroczne święto duchów spłynie krwią... Oj tak.

Czytając o polowaniu, zastanawiacie się zapewne, czym przyjdzie walczyć z przeciwnikami. Zatem usiądźcie wygodniej, gdyż już niedługo przyjdzie wybierać wam spośród... 40 typów broni. Tak, to jest czterdzieści. Czwórka i jedno zero. Użycie słowa „wybierać" było celowe, gdyż kierowana przez gracza postać będzie w stanie unieść naraz jedynie czwartą część całości arsenału, proponowanego przez Monolith. Oczywiście, w THE CHOSEN powróci Cabal (ma teraz długie włosy i jest generalnie straszniejszy), lecz tym razem nie będzie zabijał sam. W walce z armią ciemności pomogą mu Ishmael (potężny Murzyn, potrafiący posługiwać się magią), Ophelia (tak, ta panna, o której wolność walczyliśmy w pierwszej części gry) oraz lubująca się w powolnym upuszczaniu krwi Gabriella. Gra każdą z postaci wymagać będzie zupełnie innego podejścia — każdy bohater będzie miał inne predyspozycje i inne bronie będzie preferował. Za każdym razem jednak, będzie bardzo krwawo. Niektóre tytuły nie wymagają wszak komentarza.

Podobnie jak w pierwszej części, tak w THE CHOSEN, kolejne levele składać będą się w logiczną całość, opatrzoną dodatkowo niegłupim scenariuszem. Pomiędzy niektórymi poziomami przyjdzie obejrzeć przerywniki filmowe, które pomóc mają w budowie klimatu gry. Wszyscy pamiętający muzykę z pierwszej części gry ucieszą się zapewne na wiadomość, że kompozytor pozostał ten sam, zaś sama muzyka będzie w BLOOD 2: THE CHOSEN interaktywna. W praktyce oznacza to, że będzie zmieniać się w zależności od wydarzeń. Im więcej krwi tryskać będzie na ekranie, tym skoczniejszy będzie podkład?

Monolith szykuje prawdziwą gratkę dla spragnionych krwi. Jedno jest pewne — czerwona ciecz będzie. I będzie jej dużo. Może ktoś się nawet w niej utopi.

WRATH

„Wrath" oznacza gniew. I słusznie — zemście powinny towarzyszyć jakieś uczucia.

Gry akcji, widziane z perspektywy trzeciej osoby, zyskały sobie liczne grono zwolenników. Nie ulega wątpliwości, że stało się tak przede wszystkim dzięki pannie Croft oraz magikom z Eidos — twórcom serii TOMB RAIDER. Dziś, trudno o grę typu TPP, w której nie zachodziłaby możliwość gry kobietą — NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP

DUNGEON, FIGTHING FORCE czy choćby GUTS N' GARTERS stanowią najlepsze potwierdzenie tej teorii. Czy to dobrze, czy nie — to kwestia podejścia. Nic jednak tak nie cieszy męskiego, szowinistycznego serca, jak fakt, że nadchodzi wreszcie gra, w której przyjdzie dochodzić swych praw pod postacią twardego macho.

Nieznana dotąd firma komputerowa Future Primitive szykuje się do debiutu. Debiutu nie byle jakiego, gdyż ich dzieło — WRATH — nawet na statycznych screenach zapowiada się na niezłą ucztę. Za wygląd i działanie gry odpowiedzialny będzie potężny engine, przygotowywany przede wszystkim z myślą o akceleratorach graficznych. Wciąż nie wiadomo, czy WRATH w ogóle da się uruchomić w trybie software, lecz nie wydaje mi się, aby gra wyglądała wówczas zachęcająco. Szkoda tych wszystkich rozmytych tekstur, ostrych jak brzytwa krawędzi oraz — przy wykorzystaniu wszystkich fajerwerków — należytej szybkości działania programu. Engine WRATH wykorzystuje efekty świetlne w czasie rzeczywistym, potrafi także generować w pełni trójwymiarową mgłę (sic!), a także półprzeźroczyste obiekty! Co najbardziej jednak cieszy, to fakt, iż silnik ten umożliwia nakładanie na trójwymiarowe szkielety tekstur wręcz fotorealistycznej jakości! Zresztą, spójrzcie na obrazki. Facet, siedzący na masce różowego cadillaca to po prostu Elvis. I niech ktoś spróbuje mi teraz wmówić, że Król umarł... Niech żyje Król!

Scenariusz gry jest dość ponury. Osią akcji jest bowiem brutalne morderstwo przyjaciółki głównego bohatera. W wyniku pewnych przypadków, to właśnie on — weteran Zielonych Beretów, Cud Savage — zostaje oskarżony (i skazany!). Koniec końców, Cud ląduje w celi śmierci, gdzie oczekiwać ma na wykonanie wyroku — sesji na krześle elektrycznym. Bohater gry nie byłby sobą, gdy postanowił grzecznie czekać na swój koniec. Wymyka się zatem z więzienia i... w tym momencie, rozpoczyna się płynąca bardzo obfitym strumieniem krwi przygoda. WRATH ma zostać ujęta w dziesięciu poziomach, podczas których gracz natknie się na ponad 30 typów przeciwników, kilkanaście rodzajów broni (w tym karabin maszynowy M-16 z granatnikiem — tak, to boli) oraz... No właśnie. Jak zapowiadają autorzy z Future Primitive, WRATH nie pozwoli nawet na chwilę wytchnienia. Na grę składać mają się bowiem przede wszystkim samochodowe pościgi, pojedynki i wymiany ognia. Podczas gry przyjdzie poruszać się ponad 20 rodzajami pojazdów, zaś Future Primitive obiecuje w tej kwestii olbrzymią różnorodność — zapowiadane są motory, samochody, rowery, traktory a nawet czołgi!

WRATH to jedna z ciekawszych nadchodzących gier. Jej twórcy, Future Primitive, w pełni zdają sobie z tego sprawę. Na sieciowej witrynie firmy prowadzone są zapisy na możliwość ściągnięcia ze strony www demonstracyjnej wersji programu, która niedługo ma się na niej pojawić. My już wpisaliśmy tam swoje dane. Pozostaje czekać... albo przeskoczyć kolejkę.

mamut
mściwy

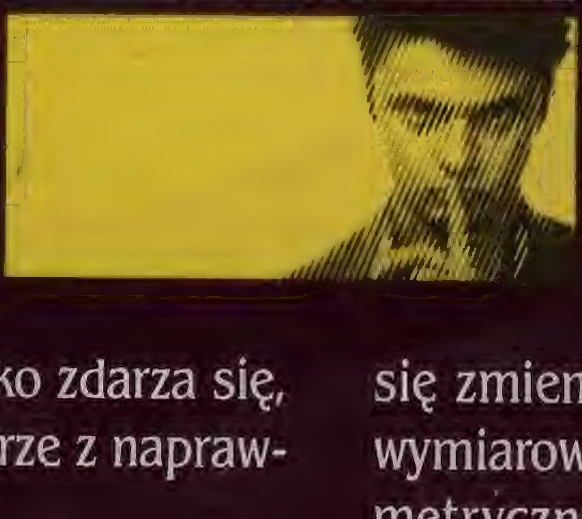
BALDUR'S GATE

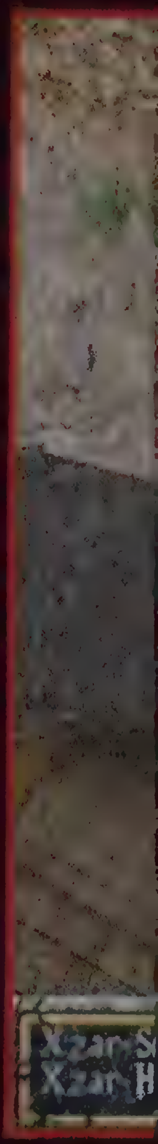
Gry komputerowe wapnieją. Mało kto myśli o wyrafinowanych przygodach, trudnych wyzwaniach czy choćby nowych rozwiązaniach. Dziś liczy się fotorealistyczna grafika, przestrzenny dźwięk oraz olbrzymi świat gry, tak aby producenci mogli ukryć gdzieś te niedoróbki scenariusza oraz płytkość fabuły. Po wprowadzeniu takich trików, nowe pokolenie twórców gier może mówić o ogromnej swobodzie działań grającego oraz przekonywać, że właśnie ich produkt podnosi z kolan upadły gatunek. Bardzo rzadko zdarza się, aby rozwój techniczny szedł w parze z naprawdę wciągającą akcją oraz niegłupim scenariuszem. Najlepszy przykład stanowi tu opisywana w sierpniowym numerze FINAL FANTASY 7 — takich gier w zasadzie nie ma.

Opracowywana przez programistów z Bioware BALDUR'S GATE może okazać się grą, której choć w pewnym stopniu uda się połączyć elementy zaawansowanej techniki z niegłupią historią i ciekawymi zasadami rozgrywki. Program czerpie inspirację oraz reguły gry ze świata Forgotten Realms, który stanowi tło dla systemu AD&D. Co ciekawe — mimo, iż komputerowe gry RPG obrodziły nad wyraz obficie, BALDUR'S GATE jest pierwszą od czasów stareńkiej serii EYE OF THE BEHOLDER pozycją rozgrywającą się w „Zapomnianych Królestwach". Od tamtej, zdawałoby się minionej epoki, wiele zdążyło się zmienić. Bardzo popularny niegdyś, trójwymiarowy widok z oczu postaci ustąpił izometrycznemu rzutowi na pole akcji, umożliwiającemu wprowadzenie nieco większej dynamiki gry. Trudno się temu dziwić — sukcesy FALLOUT, DIABLO, FF7 czy choćby ULTIMA ONLINE mówią same za siebie. BALDUR'S GATE ma efektowną, 24-bitową grafikę w podwyższonej rozdzielczości, bije na głowę wszystkie pozycje, w których pokuszono się o wprowadzenie renderowanych teł. Takiej szczegółowości, tak żywych kolorów oraz takiego realizmu nie było nawet w mistrzowskim pod tym względem COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Wreszcie, świat komputerowej gry fabularnej żyje własnym życiem — w lasach kicają zające, biegają sarny, w miastach pełno jest karawan kupieckich, złodziei, szeryfów i zwierząt domowych, zaś w przestworzach dumnie latają ptaki i smoki. Co ciekawe, niektóre zwierzęta mogą uciekać przed graczem spłoszone, inne ignorują jego obecność, zaś niektóre drapieżniki gotowe są rzucić się na niego. Podobnie jak w prawdziwym życiu, nocą nie zamieszkałe przez ludzi okolice stają się niebezpieczne, gdyż z mroku wylegają tak nocne drapieżniki, jak i potwory oraz szukający zwady zabijaki. W zależności od preferencji kierowanego przez gracza bohatera, inaczej będzie on reagował na bodźce zewnętrzne. Jeden będzie doskonale widział w nocy, przytłumiony w słonecznym blasku, inny z kolei będzie szybciej leczył swe rany, będąc zarazem bardziej podatnym na szkodliwe działanie magii. Oczywiście, zdarzą się także średniacy, nie wyróżniający się niczym z szarego tłumu.

Na premierę przyjdzie jeszcze poczekać...

mamut of silence



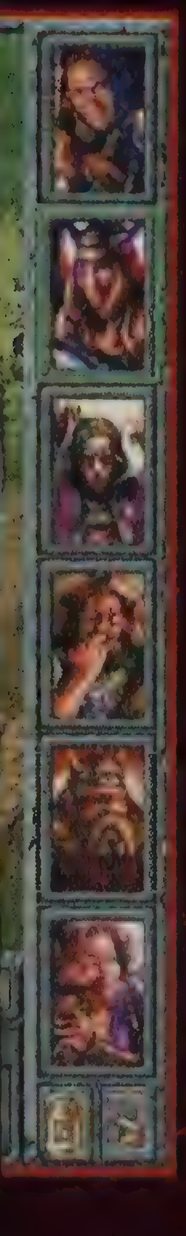


Świat „Forgotten Realms" to jest coś, lecz nawet najpiękniejsza komputerowa okolica nie ucieszy gracza, jeśli nie spotka on w niej żadnych postaci. W BALDUR'S GATE zostało to

rozwiązane zgodnie z zasadami AD&D. Można spotkać ludzi, elfy, krasnoludy itp., z którymi można rozmawiać, handlować a nawet połączyć swe siły w drużynie. Oczywiście, są także i inne postacie, jak ogry, koboldy, gibbelingi (łączna ilość rodzajów potworów przekracza 50), z którymi należy jedynie walczyć i zabijać je. Wracając do tych inteligentniejszych: każdy NPC (liczeni mają być setkach) będzie mieć indywidualne właściwości, takie jak współczynniki IQ, a nawet osobowości! Właściwości te mają wpływ nie tylko na interakcję z napotkanymi postaciami, ale i stan drużyny. Osobowości, charaktery mogą ewokować spory i sprzeczki, które z kolei prowadzić mogą do walki, a nawet rozłamu grupy. Pozostali, nie dający zwerbować się osobnicy, mogą służyć dobrą radą, mniej lub bardziej ciekawą pogawędką, mogą zlecić drużynie jakieś zadanie lub po prostu przehandlować jej jakiś towar. Jako nowość należy potraktować także możliwość ustawienia członków grupy — prócz tego, czy przodem iść będą klerycy czy rycerze, gracz wybierać może także formację. Ekipa poszukiwaczy może zwinąć się w pierścień, ruszać się klinem czy też iść zwartą linią. Szyk ma niemałe znaczenie podczas walk. Na przykład, w przypadku otoczenia przez wrogów, warto aby bohaterowie stali do siebie plecami, tak aby chronić się nawzajem. Tak czy inaczej, wszystko zależeć będzie od gracza. Komputerowi towarzysze przygody, jak inteligentni by nie byli, słuchają rozkazów użytkownika.

Sytuacja zmienia się w trybie multiplayer, który w BALDUR'S GATE odgrywa niemałą rolę. Twórcy gry zapowiadają możliwości zbliżone do ULTIMA ONLINE, lecz nie wydaje mi się, aby chłopaki z Bioware potrafili przebić programistów Origin. Z drugiej strony jednak, świat wydawanej przez Interplay gry mógłby konkurować z wielkim kontynentem Britannia. Wprawdzie BALDUR'S GATE zahacza jedynie o część olbrzymich Forgotten Realms — a konkretniej, przede wszystkim o wybrzeże Sword Coast — ale imponująca liczba ponad 10.000 (dziesięciu tysięcy!) olbrzymich, ślicznie wyrenderowanych lokacji robi swoje. W beta wersji BALDUR'S GATE, w jaką przyszło mi grać, ujrzałem jedynie skrawek gigantycznej całości, a i on zrobił na mnie niezłe wrażenie. Miasta połączone są sieciami oznaczonych dróg, które bynajmniej nie stanowią najbezpieczniejszych miejsc w Forgotten Realms. Przynajmniej nie dla samotnego podróżnika. Trzeba głośno powiedzieć, że w BALDUR'S GATE silna i zgrana paczka bohaterów to podstawa bezstresowej gry. Warto, aby poszczególni członkowie różnili się od siebie uzdolnieniami — zwiadowca, mag, kleryk, bard (zagrzewający do walki przyjaciół), złodziej oraz dwóch wojowników powinno wystarczyć. Poza standardowymi uzdolnieniami, postaci mają także pewne specjalne właściwości, jak umiejętności skradania się, kłamania czy choćby okradania. W grze zwraca uwagę bogaty arsenał czarów (ponad 50), z czego co najmniej połowa znana jest miłośnikom systemu RPG AD&D. Magia w BALDUR'S GATE jest bardzo efektowna. Fireballe latają szybko, ciągnąc za sobą warkocze dymu i ognia, czary uzdrawiające sygnalizowane są jasną aurą wokół postaci, na której działają, zaś błyskawice rozświetlają najgęstsze ciemności. Wraz z wzrostem zaawansowania postaci rzucającej czar, zaklęcie będzie zyskiwało na mocy i na skuteczności. Gwoli prawdzie, nadmienić należy, że muzyka jest niesamowita. Zmienia się w zależności od sytuacji, lecz przez cały czas pozostaje dynamiczna i — na swój sposób — skoczna. Ekipa Bioware dobrała wszystkie motywy z zadziwiającą intuicją. Sądzę, że właśnie dzięki warstwie muzycznej, gra nie nuży nawet w co nudniejszych momentach.

BALDUR'S GATE wydany zostanie na pięciu kompaktach. W chwili, gdy piszę te słowa, mój CD — ROM wypluł właśnie ostatnią z trzech płyt składających się na wersję beta programu. Znowu beta... Mimo wielu cieszących elementów, gra wymaga jeszcze wielu poprawek. Wciąż szwankuje sytem load/save, czary oraz algorytmy sterujące niektórymi postaciami, zaś tryb multiplayer praktycznie nie istnieje. A to jedynie wybrane braki wersji 3.5.



BLOODNET

Akcja BLOODNET rozgrywa się w 2094 roku na Manhattanie. Świat przyszłości wcale nie wygląda różowo — sami dealerzy, mafiosi, płatni mordercy — a jakby tego było mało, zaczyna szerzyć się wampiryzm. Gracz wciela się w postać Ransoma Starka, hackera–najemnika, jakich w Nowym Yorku nie brakuje. Ransom został ugryziony przez wampira Van Helsinga. Nie stał się od razu krwiopijcą tylko dlatego, że kilka dni wcześniej przyjaciółka wszczepiła mu implant, który nieco hamuje pewne procesy zachodzące w mózgu. Ale implant, jak to szczepionka, po pewnym czasie przestanie działać. Stark ma więc niewiele czasu na uzdrowienie się. Jak wiadomo, jest to możliwe tylko poprzez zabicie Van Helsinga, więc to jest celem głównym gry. A że przy okazji Stark ocali cały Manhattan, to już sprawa zupełnie drugorzędna.

Na elementach cyberpunku, wzbogaconego wampiryzmem, oparta jest oś fabuły. Bohater porusza się nie tylko po ulicach Manhattanu, ale również po cyberprzestrzeni, która niczym nie przypomina dzisiejszego internetu — tam też toczy się wojna gangów i różnych korporacji hackerów. W tych dwóch światach Stark będzie się musiał odnaleźć i pokonać złego Van Helsinga, który chce opanować również cyberprzestrzeń.

BLOODNET była przez długi czas najlepszą grą cyberpunkową. Jest to przygodówka, zawierająca wiele elementów RPG, z grafiką, która budziła podziw jeszcze długo, długo po ukazaniu się programu. Grę przygotowano bez zarzutu, nie tylko pod względem technicznym. Przede wszystkim, dał się zauważyć upływ czasu i losowość pewnych zdarzeń. To oraz fakt, że w grze było mnóstwo naprawdę niełatwych zagadek, sprawiło że grą cieszyć mogli się jedynie koneserzy, dla których łamanie głowy to sama rozkosz. Tak, tak. BLOODNET jeszcze dziś zajmuje wysoką lokatę w klasyfikacji najtrudniejszych gier.

HELL

Rok 2095. Waszyngton. Główni bohaterzy gry, Gideon Eshanti i Rachel Braque, niegdyś byli zasłużonymi oficerami potężnej organizacji religijnej o nazwie Ręka Boga, a tu nagle jednostki bojowe tej organizacji dokonały zamachu na ich życie. Od tej pory Gideon i Rachel będą w ciągłym niebezpieczeństwie, ich jedynym marzeniem i celem będzie przetrwanie. Na początku gry można wybrać jedną z tych dwóch postaci, ale w gruncie rzeczy nie ma to żadnego znaczenia, gdyż i tak sterujemy obiema.

HELL była jeszcze bardziej zaawansowana technicznie niż BLOODNET. Nic dziwnego — przecież powstała kilkanaście miesięcy później. Dzięki pojawieniu się płyt CD-ROM, zamiast kilkunastu megabajtów programiści dostali ich aż 650 i trzeba przyznać, że potrafili tę przestrzeń dobrze wykorzystać. Jakość grafiki była w owych czasach po prostu oszałamiająca. Twarze ludzi wyglądały wreszcie jak twarze ludzi, i to trójwymiarowe! Oj, tak. Wtedy to było osiągnięcie.

Na każdym kroku widać inspirację grą opisaną powyżej. Jakieś motywy graficzne pojawiały się w tle, podobnie nazywają się niektóre rodzaje broni, a hasło do jednego z komputerów

bamse

brzmi BLOODNET. No i oczywiście ten cyberpunkowy klimat, choć tym razem obyło się bez wampirów.

Większość zagadek w HELL sprowadzała się niestety do klikania myszą po całym ekranie w poszukiwaniu niewielkich przedmiotów, co bardzo utrudniało grę. Znam jednak graczy, którzy tak bardzo wczuli się w cyberpunkowy klimat, że niezbyt im ta niedogodność przeszkadzała. To, co jest znamienne, to fakt zatrudnienia kilku kasowych aktorów do podkładania głosów. Pozwolę sobie wymienić tylko Dennisa Hoppera i Stephanie Seymour. Kiedyś to była tylko moda, dziś — już normalka.

Wakacje definitywnie należą już do przeszłości. Teraz kto żyw zrywa się rano i półprzytomny, z wyrazem obrzydzenia (no, bo kto to słyszał wstawać tak wcześnie) na twarzy biegnie do... sami wiecie gdzie. A gdy już po długich trudach, zaliczywszy po drodze dwa razy glebę, raz futrynę i raz kota osiągniemy cel naszej wędrówki, możemy w spokoju oddać się marzeniom.

Czyż nie byłoby wspaniale, nie wstając z łóżka włożyć końcówkę sprzęgu do gniazda sieciowego i poczekać, aż wiedza szybciutko sama przepłynie do wszczepionego banku danych i później bezboleśnie — przez sen oczywiście, bo na jawie gramy z kumplami, zostanie przyswojona przez nasze umęczone szare komórki? Eech, pomarzyć miła rzecz. A tymczasem, trzeba opuścić już świątynię dumania, bo pod drzwiami ustawiła się zniecierpliwiona rodzinka.

Być może już za paręnaście lat nasze marzenia się spełnią. Jak dotąd, technologia radośnie rozwija się wzdłuż i wszerz w szalonym tempie, co potwierdza nawet William G. — na ostatniej wystawie komputerowej COMDEX dokonując porównania przemysłu komputerowego z samochodowym powiedział: „Gdyby GM dokonał takiego postępu, jaki miał miejsce w przemyśle komputerowym, wszyscy jeździlibyśmy samochodami kosztującymi 25 dolarów i zużywającymi galon paliwa na 1000 mil."

W odpowiedzi na tę uwagę, rzecznik GM złożył na konferencji prasowej następujące oświadczenie: „Gdyby GM rozwinął technologię taką, jaką rozwinął Microsoft, wszyscy jeździlibyśmy samochodami o następujących własnościach:

1. Auto ulegałoby wypadkowi dwa razy dziennie bez żadnego powodu.
2. Po każdym nowym malowaniu znaków na jezdni należałoby kupić nowe auto.
3. Od czasu do czasu auto stawałoby bez powodu na drodze; należałoby to uznać za normalne, zapalić ponownie silnik i kontynuować jazdę.
4. Wykonywanie jakiegokolwiek manewru np. skrętu w lewo, powodowałoby czasami wyłączenie silnika, niemożność ponownego uruchomienia i w konsekwencji konieczność ponownego wbudowania silnika do samochodu.
5. Tylko jedna osoba byłaby uprawniona do korzystania z auta, chyba że kupiłoby się stosowną wersję „Auto95" lub „AutoNT". Ale wówczas należałoby dokupić większą liczbę siedzeń.
6. Macintosh wyprodukowałby wprawdzie pięciokrotnie szybszy, dwukrotnie łatwiejszy w obsłudze i niezawodny samochód napędzany energią słoneczną, ale mogący jeździć tylko po 5% dróg.
7. Wskaźniki temperatury oleju, wody i lampka kontrolna alternatora zastąpione byłyby przez pojedynczy wskaźnik „general car default".
8. Nowe siedzenia zmuszałyby każdego do posiadania tyłka tego samego rozmiaru.
9. Przed zadziałaniem, system airbag zapytałby „Are you sure?"
10. Od czasu do czasu, bez powodu, samochód zamykałby się i dałby się otworzyć tylko przez jednoczesne pociągnięcie za klamkę, przekręcenie kluczyka i przytrzymanie anteny radiowej.
11. GM wymagałby od każdego klienta zakupu luksusowej wersji map samochodowych wydawnictwa Rand McNally (będącego wówczas firmą podległą GM) nawet, jeśli kupujący ani ich nie chciał, ani nie potrzebował. Rezygnacja z tej opcji powodowałaby natychmiastowe zmniejszenie osiągów samochodu o 50% lub więcej. Ponadto spowodowałoby to rozpoczęcie śledztwa przez Departament Sprawiedliwości na wniosek GM.
12. Za każdym razem, gdy GM zaprezentowałoby nowy model, kupujący samochody musieliby uczyć się wszystkiego od początku, gdyż nic nie działałoby tak, jak dotychczas.
13. Aby zgasić silnik należałoby nacisnąć przycisk „Start"."

Podobnie jak wy, mamy nadzieję, że pan G. nie przyłoży ręki, aby usprawnić naszą świetlaną przyszłość. W przeciwnym razie powstanie kolejna szkolna wymówka: „nie mogłem się zalogować do szkoły, bo się zawiesiłem, rodziców nie było w domu i nie miał mnie kto zresetować". Więc pokażcie — Reset dla wszystkich!

Hammerus Cybernetikus

Antyterroryści wszystkich krajów, łączcie się! Najlepiej pod wodzą Toma Clancy'ego.

RAINBOW SIX

KaYtecK stepowy

o czarne bojówki sekretarek, ale faktem jest, że autorzy RAINBOW SIX postawili przed zespołem ciężkie wyzwanie.

W ciągu kilku miesięcy intensywnych prac miał powstać realistyczny symulator operacji przeprowadzanych przez doborową jednostkę antyterrorystyczną. Gra miała opierać się na dwóch zasadniczych elementach. Pierwszym miał być interfejs planowania misji, który umożliwiałby tworzenie rozbudowanych planów dla zespołu antyterrorysty-czego. Druga część gry to... symulator komandosa. Po prostu. Najpierw w pocie czoła planujesz misję, a później w niej uczestniczysz. Trzeba przyznać, że założenie było proste jak (niemal) przysłowiowy drut i zarazem niezwykle trudne do wykonania. Ale na szczęście udało się.

THE STORY

Chyba wszyscy zapaleni militaryści i wielbiciele gatunku „political fiction" znają Toma Clancy'ego. Nie ma sensu przedstawiać jego twórczości — jak to ładnie napisał recenzent New York Timesa, „jeżeli lubisz porządne książki sensacyjne i nie wiesz kto to Tom Clancy, to... jesteś jakiś dziwny". Ostatnimi czasy Clancy postanowił pokazać, co potrafi, na rynku gier komputerowych. Założył Red Storm Entertainment i rozpoczął pracę nad grą RAINBOW SIX. Firma Red Storm, wypełniona po brzegi maniakami militarnymi wszelkiej maści (ktoś swego czasu na Necie zarzekał się, że był w Red Storm i widział sekretarkę siedzącą w czarnych „bojówkach"), szybko znalazła się w centrum uwagi całego militarno–symulacyjnego światka gier komputerowych. Mniejsza

ZADANIA

Autorom misji nie zabrakło wyobraźni ani wyczucia klimatu. Praktycznie nie ma dwóch zadań rozgrywanych w takich samych realiach. Jedynie dwie misje są dość zbliżone charakterem (odbicie zakładników w ambasadzie i uwolnienie zakładników w międzynarodowym centrum finansowym). Pozostałe zadania rozgrywają się w najróżniejszych zakątkach globu. Amazońska dżungla zmienia się błyskawicznie w europejski park zabaw, a za chwilę stajesz do boju na platformie wiertniczej na Morzu Północnym. Poza tym, czeka cię wycieczka po tajnych laboratoriach, bazach narkotykowych baronów, wielkiej tamie, tajnym obozie szkoleniowym w sercu USA... Zapewniam, że każda misja jest dokładnie przemyślana i opracowana w najdrobniejszych szczegółach. Po jakimś czasie zaś okazuje się, że większość z nich układa się w logiczną całość i tworzy wielką międzynarodową intrygę. Jaką? Sprawdźcie sami, pamiętając, że za wszystkim stoi Tom Clancy.

ZAPLANUJMY

Część poświęcona planowaniu to najistotniejszy element całej gry. Od tego co i jak zaplanujesz zależą losy całej operacji. Najpierw twój bezpośredni przełożony, dowódca RAINBOW SIX, określa zadania jakie są do wykonania w danej misji. Cele są na ogół bardzo jasne i wszystkie jednakowo ważne. Musisz wykonać wszystkie zadania, żeby ukończyć pomyślnie daną misję. Im wyższy jest poziom trudności, tym więcej jest zadań. Na przykład w trybie EASY musisz uratować porwanego ambasadora, zaś w trybie HARD oprócz ambasadora terroryści wzięli też innych zakładników i rozmieścili ich w różnych pomieszczeniach. Uwolnienie i wyprowadzenie jednego zakładnika jest sporą sztuką, więc chyba nie trzeba specjalnie podkre-

ślać, że uratowanie czterech osób diametralnie zmienia trudność gry.

Kiedy już dowiesz się, co cię czeka, możesz udać się do centrum informacyjnego. Znajdziesz tam szereg istotnych wiadomości, które tworzą tło każdej misji z osobna i gry w całości. Jako oficer masz dostęp do wszelkich danych: szpiegowskich zdjęć, raportów policji, informacji agentów, itp. itd. Autorzy gry zadbali, by lektura była ciekawa.

Pora przystąpić do tego, co tygrysy lubią najbardziej: „Panowie, rozpoczyna się operacja elitarnej jednostki wojskowej". Właściwe zadanie rozpoczynasz od wyboru komandosów, którzy wezmą udział w akcji. Maksymalnie na polu walki może znaleźć się ośmiu żołnierzy. Wybór jest o tyle istotny, że po pierwsze, każdy z komandosów ma swoją własną unikalną charakterystykę, zaś po drugie, grupa złożona jest z różnorakich specjalistów. Podstawą uderzeniową są oczywiście ASSAULT — to zaprawieni w bojach profesjonaliści, którym służby specjalne dawno temu zastąpiły dom i rodzinę. Tych jest najwięcej, ale niestety to właśnie ci żołnierze odnoszą najczęściej rany podczas walki. Drugą grupę stanowią zwiadowcy — RECON. W niektórych misjach są zupełnie bezużyteczni, natomiast część zadań można sobie nieco ułatwić, wykorzystując umiejętnie ich zdolności. Dwie ostatnie grupy to spece techniczni. DEMOLITION to saperzy, którzy nie mylą się w ogóle. Twardzi goście, obwieszeni materiałami wybuchowymi, wysadzają drzwi, barykady, zablokowane przejścia, itd. ELECTRONIC to spece od walki elektronicznej. Oni rozbrajają systemy alarmowe, łamią kody i zabezpieczenia. Skład zespołu uderzeniowego musisz tworzyć mając w pamięci wszystkie zadania, a także charakter otoczenia w jakim będzie toczyła się walka.

Kiedy już zdecydujesz, kto ruszy w bój, przychodzi czas na określenie, co z sobą dany komandos w ten bój zabierze. Jednym słowem — wyposażenie. Cały ekwipunek dzieli się na uzbrojenie i akcesoria. Uzbrojenie składa się z broni automatycznej, pistoletów, strzelb do forsowania drzwi oraz granatów — zaczepnych i typu światło–dźwięk, czyli oszałamiających. Podstawowym gadżetem każdego komandosa jest wielki gnat. W RAINBOW SIX, podstawą jest pistolet maszynowy MP5-A2, jego wersja z tłumikiem oraz wersja kompaktowa. Poza tym jest jeszcze M-16 i CAR-15. Niby M-16 jest mniej poręczna niż MP5, ale to i tak moja ulubiona broń, szczególnie w operacjach rozgrywanych w dżungli. Akcesoria pomocne przy wykonywaniu zadań to pakiety dla elektroników, materiały wybuchowe, zestaw do otwierania drzwi oraz — bardzo przydatny — akustyczny czujnik bicia serca.

Po uzbrojeniu zespołu musisz podzielić grupę na sekcje. Możesz dowodzić maksymalnie czterema sekcjami, zaś w jednej nie może być więcej niż czterech ludzi. Podział zespołu na sekcje jest bezpośrednio związany z planem jaki postanowiłeś realizować. Często warto brać jednego komandosa jako samotnego członka sekcji. Może to być na przykład saper, którego jedynym zadaniem podczas całej akcji będzie wysadzenie zabarykadowanych drzwi.

Formalności załatwione, pora przystąpić do sedna gry, czyli planowania. Planowanie polega na wyznaczeniu zadań dla wszystkich sekcji biorących udział w wykonaniu misji. Określasz marszrutę dla każdej sekcji. Zadanie jest ciężkie, gdyż od razu musisz zaplanować działania na całą misję. Gdy machina pójdzie w ruch, nic już nie można zmienić. W dodatku błędy piętnowane są praktycznie natychmiast — kilkoma gramami ołowiu. Mniejszym problemem jest zaplanowanie akcji w dwupiętrowym budynku, natomiast plan akcji toczonej wewnątrz wielokondygnacyjnej tamy jest już prawdziwym majstersztykiem. Przed rozpoczęciem planowania przestudiuj dokładnie podręcznik. W szczególności, jego część poświęconą współdziałaniu poszczególnych sekcji, gdyż współdziałanie to podstawa dobrego planu. Z pewnością szybko opanujesz sztuczkę polegającą na wrzuceniu granatów przez jedną sekcję i wkroczeniu drugiej. Także łatwo jest przeznaczyć jedną sekcję do forsowania drzwi, a inne uczynić sekcjami bojowymi. Natomiast z czasem okaże się, że sukces może zapewnić jedynie plan, w którym poszczególne sekcje pomagają sobie wzajemnie, wykonując różne zadania. Sekcja uderzeniowa osłania elektroników łamiących zabezpieczenia, którzy dają saperom dostęp do bomb, jednocześnie inny zespół odbija na zupełnie innym piętrze zakładników. Przykłady można by mnożyć i podnosić do kwadratu. Jak w życiu.

prawie żadnej, ale na szczęście ludzie z RED STORM stanęli na wysokości zadania, a dopingowała ich ambicja, nie rozwiązania konkurencji. Nie ma sensu szukać miliona superlatyw — spójrzcie na screeny i wykażcie odrobinę zaufania. Ta gra rządzi. I tyle.

Grafika jest podstawowym elementem budującym klimat części symulacyjnej. Podstawowym, ale nie jedynym. Symulację komandosa, podobnie jak całość gry, cechuje jak najdalej posunięty realizm. W RAINBOW SIX nie ma miejsca na samodzielne akcje w stylu „wkurzonego nosorożca" czy Rambo. Tutaj cały czas szukasz ukrycia, schronienia, najdrobniejszej osłony. Każde nieprzemyślane wejście do pomieszczenia w którym jest terrorysta, kończy się na ogół bardzo nieprzyjemnie. Niestety, nie dla terrorysty. Inteligencja przeciwników, szczególnie w późniejszych misjach, jest dosyć wysoka. O ile pierwsi, nie spodziewający się niczego terroryści stają się łatwym celem, to wykończenie następnych, zaalarmowanych strzałami, jest już nie lada problemem. Trudności jest od groma — jak przypadkowo nie ustrzelić swoich komandosów, jak nie wykończyć razem z terrorystami zakładników, jak pozostać nie wykrytym, jak to, jak tamto... Jednak to właśnie wysoki poziom trudności i niezwykły poziom oprawy technicznej sprawia, że chce się walczyć, odbijać zakładników, ratować świat i ginąć na chwałę nie wiadomo czego (jednostka jest międzynarodowa, więc chyba będzie to chwała całej ludzkości).

PRODUKCJA:
Red Storm Entertainment

WYMAGANIA:
P 166MMX, 16MB RAM

UWAGI:
Zabawa dla „umysłowych" i „fizycznych"

PEWNE SĄ DWIE RZECZY:

Pierwsza — przede wszystkim kreatywność. Musisz być pomysłowy, pomysłowy i jeszcze raz pomysłowy. Wyobraźnia tworząca skomplikowane sztuczki to podstawa. Musisz być lepszy od terrorystów, którzy nie są głupi, a w dodatku mają oczywistą przewagę — oni się bronią, a ty jesteś stroną atakującą.

Drugi pewnik — planowanie misji określa klimat całej gry. Uwaga, bo teraz będzie esencja całej recenzji: RAINBOW SIX to doskonały realistyczny symulator misji wykonywanych przez grupę antyterrorystyczną. To, że możesz te misje nie tylko planować, ale i wykonywać, to doskonały dodatek. Jednak właśnie planowanie sprawia, że RAINBOW nie jest prostą strzelaniną a la SPEC OPS. Tutaj musisz przede wszystkim myśleć. Oczywiście, pokozaczyć na polu walki też jest bardzo fajnie, ale sukces zależy od planu, nie od strzelania. Oczywiście przez sukces rozumiem wykonanie akcji z minimalnymi stratami własnymi. Bo wziąć osiem osób, z czego stracić działając „na wariata" siedem, nie jest żadną sztuką. To umie każdy.

WYKONAJMY

Kiedy już wszystko zapięte jest na ostatni guzik, pora stanąć z przeciwnikiem oko w oko. Symulator komandosa jest praktycznie bez zarzutu. Postacie są bardzo, ale to bardzo dobrze animowane. Żołnierze plastycznie i realistycznie biegają, wspinają się, skaczą czy skradają. Giną też bardzo sugestywnie. Teren walki zaprojektowany jest z dbałością o szczegóły, tekstury tworzące budynki są starannie dobrane i jeszcze lepiej przygotowane. Nie brakuje też różnych fajerwerków, jak dziury po kulach w ścianach, pękające szyby i inne bajery. Jedynie wizualny efekt działania granatów zaczepnych wydaje się niedopracowany. Krótko mówiąc — pod względem oprawy graficznej symulator w RAINBOW SIX jest absolutnie najlepszy w swojej klasie. Faktem jest, że konkurencji nie ma

POSŁOWIE, (SENATOROWIE, WYSOKA IZBO)

Zbudowana z dwóch zasadniczych elementów (planowanie+akcja) gra RAINBOW SIX jest po prostu... tutaj wstawcie sobie popularne słowo rozpoczynające się na „zaje" (ale nie „zajezdnia"). Polecam wszystkim wielbicielom militariów, akcji specjalnych, maniakom elitarnych jednostek i miłośnikom książek Toma Clancy'ego. Jeśli jesteś w „tych klimatach", to RAINBOW SIX zauroczy cię na wiele dni.

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

JUŻ W SPRZEDAŻY!

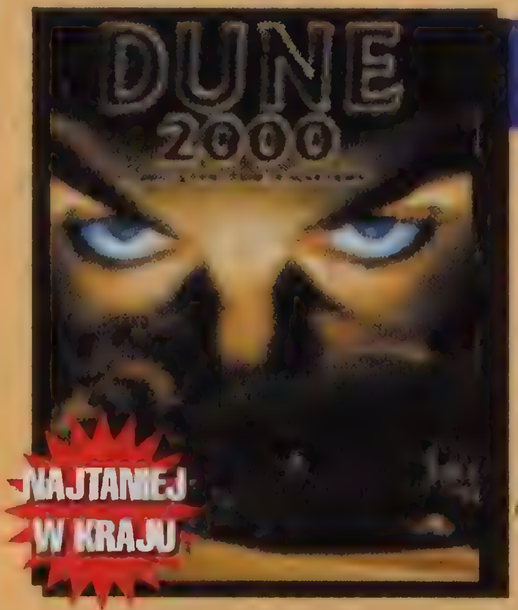
Rewelacyjna koszulka z gry STARCRAFT. Wybierz sobie T-shirt ze swoją ulubioną rasą.

Zamów już dziś swoją koszulkę za jedyne 49 zł w tym koszty wysyłki!

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC CD ROM PRZY MAKSYMALNIE NISKICH CENACH!

Wszystkie charakterystyczne znaki graficzne są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli i są użyte w tej publikacji wyłącznie w celach informacyjnych.

Wirtualny Świat poleca

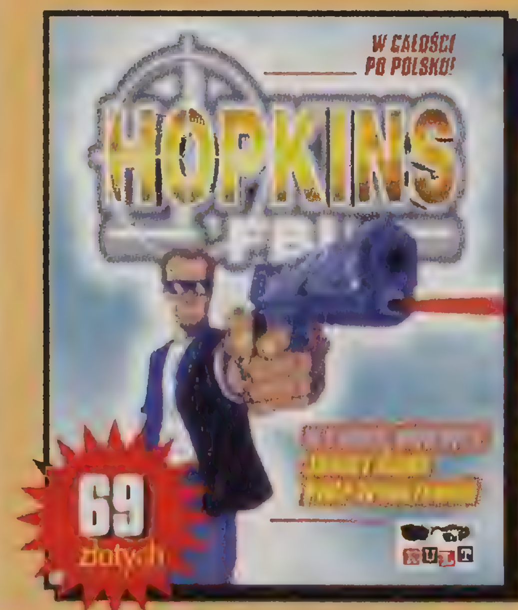


DUNA 2000

Duna 2000 - Pierwsza strategia w czasie rzeczywistym powraca w nowej poprawionej wersji znajdziecie: trzy strony konfliktu (Atrydów, Harkonnenów, Ordosów), grafikę w wysokiej rozdzielczości, wspaniałe sekwencje wideo, zaawansowane opcje gry sieciowej.

SETTLERS II po polsku

Settlers 2 - Słynna gra ekonomiczno-strategiczna odwzorowująca powstanie i rozwój koloni małych, sympatycznych osadników. Jeden z największych hitów na rynku gier komputerowych teraz **całkowicie po polsku w super niskiej cenie.** Tę grą musisz mieć w swojej kolekcji.



HOPKINS FBI po polsku

Klasyczna przygodówka, w której wcielasz się w rolę jednego z najlepszych agentów FBI - Hopkinsa.
- Tłumaczenie i dubbing opracowane przez twórców polskiej wersji Ace'a Ventury.
- W rolach głównych Janusz Gajos i Piotr Fronczewski.
- Gra w sprzedaży od 23 października.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY I PROGRAMY

Abe's Odysee	149 zł
Actua Soccer 2	149 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł
Diablo Hellfire	69 zł
Black Dahlia	169 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł
Championship Menager 97/98	109 zł
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Constructor	139 zł
Die by the Sword	149 zł
Encyklopedia PWN '98	199 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	339 zł
Extreme Assault	139 zł
Fallout	149 zł
Fighting Force	159 zł
Formula 1'97	179 zł
Forsaken	155 zł
GTA pl.	149 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Industry Giant	145 zł
Lords of Magic	169 zł
NHL 99	tel.
Need for Speed 3	tel.
M.A.X. 2	159 zł
Megapak 9	189 zł
Might & Magic VI	199 zł
Men i Black	159 zł
Myth	149 zł
Quake 2	149 zł
Quake 2 The Rekoning	99 zł
REAH pl.	145 zł
Red Baron 2	169 zł
Riven (5 CD)	165 zł
Spec Ops	189 zł
Starcraft Brood War - Misje	tel.
Turok	179 zł
Warhammer Dark Omen	149 zł
Ultimate Strategy Archive (4xCD)	155 zł

SUPER CENA

Atlantis	85 zł
Balance of Power	109 zł
Bioforge	35 zł
Bust A Move 2	69 zł
Dungeon Keeper pl	55 zł
Deeper Dungeon pl	39 zł
Earth 2140	49 zł
Earthworm Jim	49 zł
Ecstatica II pl.	89 zł
Emergency	49 zł
FIFA 97	49 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstate 76	49 zł
Jack Orlando	49 zł
Książe i Tchórz	55 zł
KKnD	49 zł
KKnD Xtreme	89 zł
Lands of Lore 2	55 zł
Lew Leon	49 zł
Little Big Adventure	29 zł
Magic Carpet	29 zł
Magic Carpet 2	29 zł
MDK	99 zł
Mortal Kombat 3	69 zł
Quake	69 zł
Privater 2: The Darkening	49 zł
Rebel Assault + Rebel Assault 2	109 zł
Ultima VII	29 zł
Ultima VIII	29 zł
Ultimate Race Pro	89 zł
Sea Wolf	29 zł
Spellcross - Ostatnia Bitwa	49 zł
Spycraft (3 CD)	49 zł
Strike Commander	29 zł
Syndicate Wars	49 zł
System Shock	29 zł
Target	59 zł
Zagadki Lwa Leona	45 zł
Wing Commander IV	69 zł
Wing Commander V	79 zł
X-Com Apocalipse pl.	75 zł
X-Wing + Tie Fighter Collectors	119 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC

PC POWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystikiem a padem. 6 x fire, autofire, autocentrowanie

SV 244 Programowalny joystick do PC

3D CYCLONE
Joystick analogowy, 17 programowalnych klawiszy, 4 Way View, autocentrowanie

PC TOP GEAR WHEEL AND PEDALS

Kierownica doPC. Autocentrowanie, programowanie czułości skrętu kierownicy, 8 kierunkowy cyfrowy pad, programowanie drążka zmiany biegów i pedałów.

Akcelerator graficzny ELEFANT 3Dfx

Instrukcja w języku polskim. Akcelerator posiada roczną gwarancję. **Akceleratory dostarczamy w ciągu 48 godzin.**

KONSOLA SONY PLAYSTATION

Wszystkie konsole objęte są roczną gwarancją

UWAGA PROMOCJA!
Zestaw 1 - 559 zł
Konsola + joypad + karta pamięci + gra
Zestaw 2 - 599 zł
Konsola + dual shock

COLIN McRAE RALLY

Kiedy drzewa zlewają się w zieloną smugę, silnik nie schodzi poniżej pięciu tysięcy obrotów, a serce wali z częstotliwością maszyny do szycia, możecie być pewni, że bierzecie udział w rajdzie.

Roos pędzony

HISTORIA

Pecetowych rajdówek mieliśmy całkiem sporo, jednak te uznawane za najlepsze są już lekko nieświeże. RALLY CHAMPIONSHIP, odwzorowujące brytyjski rajd RAC, mimo braku obsługi dopalaczy trzeciego wymiaru i sędziwego jak na grę komputerową wieku, było do tej pory faworytem wielu recenzentów i graczy. To tylko potwierdzało jej klasę. INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP, następca RC, przyniosła ze sobą obsługę akceleratorów 3Dfx, kilka urozmaiconych tras i nowsze wozy. Zgodnym chórem została jednak okrzyknięta grą gorszą.

Na koniec, warto wspomnieć o SCREAMER RALLY, najładniej z całej trójki wyglądającej grze, oferującej przy tym najmniejszą dawkę realizmu. Wyścigi w SR przypominały zawody motorówek — tak łatwo wozy ślizgały się na drodze.

Celowo pominąłem w tym zestawieniu tytuły takie jak NEED FOR SPEED albo ULTIMATE RACE PRO — nie są to gry „rajdowe".

HALOGENEM PO OCZACH

Po raz pierwszy widziałem CMRALLY na konsoli PSX (premiera „konsolowa" odbyła się już ładnych kilka miesięcy temu). Gra robiła niesamowite wrażenie, ale jak każdy doświadczony pecetowiec wie, konwersje z konsol często bywają mniej niż ledwie przyzwoite. Wypadało więc czekać, aby przekonać się na własnej skórze.

Kiedy wreszcie zainstalowałem i uruchomiłem pecetową wersję gry, oniemiałem. Podparta Pentium2 i Voodoo2 działała w rozdzielczości 800x600 i 16-bitowej palecie barw, bez widocznych spowolnień. Dopiero po jeździe testowej na odcinkach zaśnieżonych lub w padającym deszczu okazało się, że nawet taki sprzęt może czasem dostać czkawki. Po ustawieniu w opcjach rozdzielczości 512x384 wszystko stało się tak płynne, że aż można było nabawić się choroby lokomocyjnej.

CMRALLY ma całkiem spore wymagania sprzętowe. Bez pentium 200MMX z monsterem lepiej się do niej nie zbliżać, choć nawet wtedy trzeba będzie wyłączyć prawie wszystkie „wodotryski". Co dostajemy w zamian? Najładniejszą grę rajdową jaką widziałem (a widziałem wiele). Sposób wykonania samochodów jest lepszy tylko w NEED FOR SPEED 3, gdzie zastosowano cieniowanie Phonga, uzyskując nieprawdopodobny efekt. Wozy, złożone z kilkuset trójkątów, odwzorowane są z laserową precyzją. Na upartego, dałoby się policzyć szpary we wlotach powietrza na masce. Albo liczbę szprych w kołach.

Po każdym przejechanym etapie można obejrzeć powtórkę z kilkunastu dynamicznie zmieniających się kamer. Tak

pokazany przejazd robi największe wrażenie na „widzach" mających pierwszy kontakt z grą. Powiem szczerze, że do jego jakości nie umywa się żadna relacja telewizyjna — niektórych kamer po prostu nie da się umieścić na trasie, na przykład tej pokazującej samochód od przodu, a znajdującej się pięć metrów przed maską. Nie obyłoby się bez ofiar...

Rajd można oglądać na kilka sposobów: z kamery podążającej za samochodem, z „oczu kierowcy" (widać deskę rozdzielczą itp.), z perspektywy przedniego zderzaka (coś dla masochistów, zupełnie nie widać trasy), oraz „z perspektywy dachu" (widać tylko maskę). Wielbiciele realizmu wybiorą pewnie widok z wnętrza auta, ale nie jest on idealny do osiągania dobrych wyników. Po pierwsze, zdecydowanie gorzej widać trasę, po drugie — trudn o

do końca zapanować nad autem. Podczas prawdziwej jazdy kierowca czuje co robi samochód, w grze można to najwyżej zobaczyć. Szczególnie w grze takiej jak CMRALLY, gdzie jazda z poślizgiem to główna część zabawy. Dlatego warto widzieć wóz i mieć nad nim cały czas kontrolę.

DOOKOŁA ŚWIATA

Czterdzieści osiem odcinków specjalnych w ośmiu krajach czeka na wasze przybycie. Każdy z rajdów oferuje zupełnie inny klimat i wymaga innej techniki jazdy. Greckie szutry są nieco luźniejsze od nowozelandzkich, australijskie też nie mają odpowiednika. W Grecji można jeździć „poboczami" nie tracąc prawie wcale prędkości; Rajd Australii wymaga jak najściślejszego trzymania się trasy. Na Korsyce serce podejdzie wam do gardła, kiedy będziecie jechać dwie paczki w dół górskiego stoku, mając po prawej stromą skalną ścianę, a po lewej bezdenną przepaść...

Prawdziwe schody zaczną się jednak w Monaco, gdzie dwa etapy rozgrywane są w ośnieżonej alpejskiej scenerii. Rajd ten wymaga maksymalnej koncentracji, gdyż nawet najmniejszy błąd owocuje wypadnięciem z trasy i dachowaniem, a w najlepszym wypadku twardym lądowaniem na metalowej bandzie. Podobnie jest w Szwecji, gdzie nauczycie się jeździć po lodzie, na specjalnie wykonanych oponach najeżonych stalowymi kolcami.

Doskonale oddana jest jazda po mokrych szutrach. Oblepiony błotem samochód przypomina słonia na lodowisku i nawet głęboko żłobiony bieżnik nie uratuje was od niekontrolowanych poślizgów.

To, co najbardziej denerwowało mnie w RALLY CHAMPIONSHIP i IRC, zostało naprawione w CMRALLY — można wypaść naprawdę daleko od szosy. W niektórych miejscach leci się nawet kilkadziesiąt metrów. Na dodatek, drzewa nie są tylko teksturą nałożoną na pionową ścianę — mimo że nie są trójwymiarowe, trzeba się ich wystrzegać jak ognia, gdyż bardzo łatwo się na nich zatrzymać i poważnie uszkodzić wóz. Na niektórych odcinkach obecne są też wielkie głazy narzutowe, bardzo groźne dla samochodu i kierowcy. Pojedźcie etap prowadzący przez żwirownię, a zrozumiecie o czym mówię!

Na uwagę zasługuje ostatni, tzw. „Super Special" odcinek rajdu Grecji. Wiecie co to kryterium mistrzów, rozgrywane co roku na Kanarach? Organizatorzy zapraszają najlepszych kierowców świata i dają im jednakowe auta. Zawodnicy

ścigają się parami na zapętlonym torze — każdy ma do przejechania dwa kółka. Wyścig taki jest niesamowicie widowiskowy, ponieważ kierowcy prawie cały czas widzą się nawzajem i starają się za wszelką cenę odrobić straty lub zachować przewagę. Wprost wymarzona sceneria do gry multiplayer! Grecja ma taki właśnie odcinek, koncepcyjnie podobny do oryginału. Różnice na mecie to często setne części sekundy...

Rok temu kryterium wygrał Carlos Sainz, wprowadzając w ekstazę swoich kibiców (Kanary to część Hiszpanii).

Mam tylko dwie krytyczne uwagi odnośnie zawartych w grze tras: po pierwsze, wszystkie są podobnej długości, nie krótsze niż cztery kilometry i nie dłuższe niż sześć. Dlaczego? Nie mam pojęcia... Może chodzi o wymagania pamięciowe? Naprawdę tęsknię za pięćdziesięciokilometrowym oesem z Rally Championship, który jechało się prawie pół godziny.

Po drugie, odcinki nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Wszystkie stanowią wymysł programistów. Może nie jest to jakaś potężna wada, ale wolałbym jechać po tych samych drogach, na których szaleją mistrzowie. Tak jest w każdej symulacji Formuły 1 i pozwala to zbliżyć się do toru bardziej, niż będzie to kiedykolwiek dane ogromnej większości z nas, szarych fanów sportów motorowych.

PRODUKCJA: Codemasters

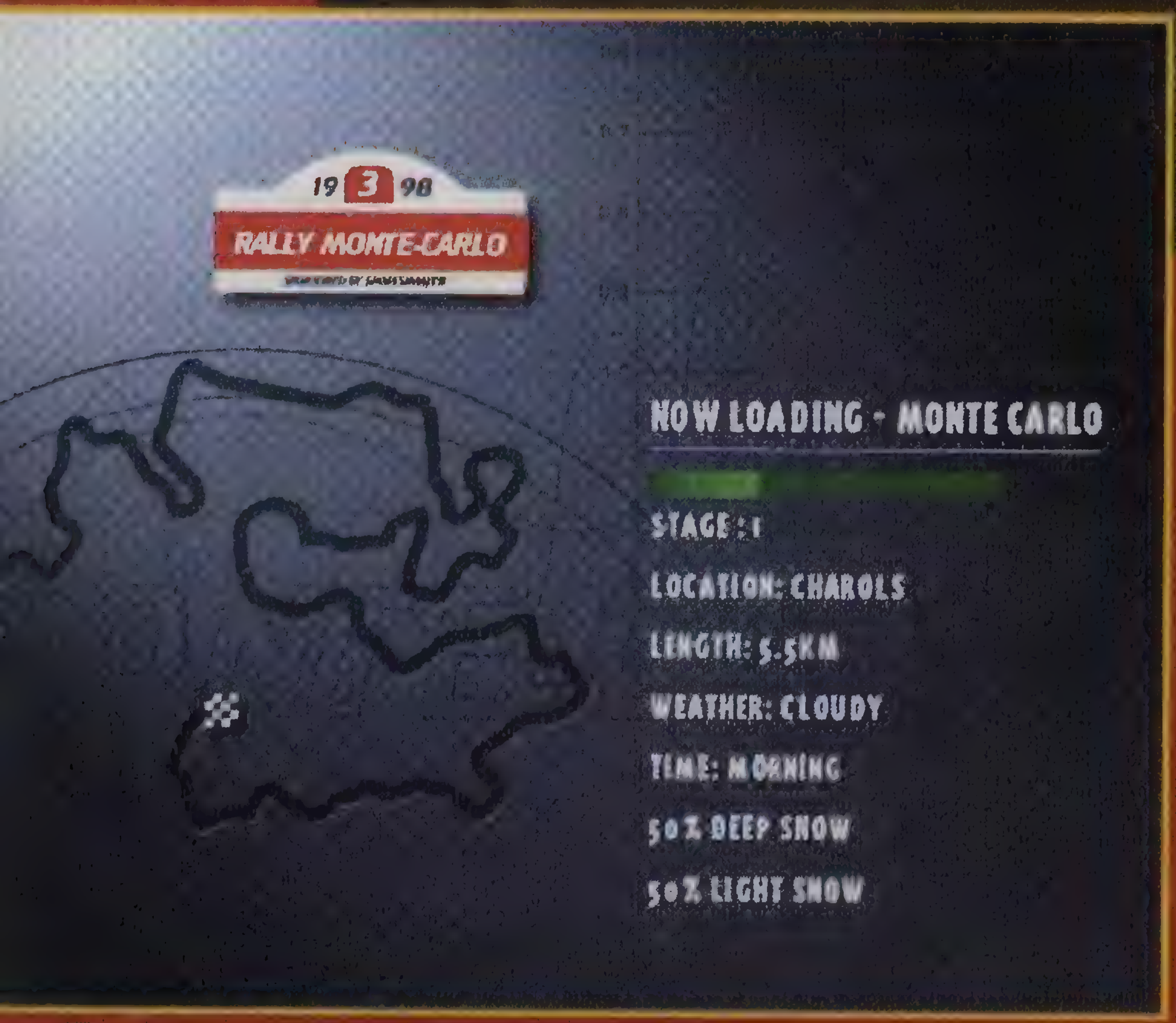
WYMAGANIA: P-200 32 MB RAM

UWAGI: Perfekcja!

POCZYTAJ MI MAMO

Bardzo ciekawą częścią gry jest tzw. „Rally School". Szkółka ma trzy poziomy trudności: Novice, Intermediate i Expert. Każdy z nich zawiera kilka zadań o rosnącej trudności. Początkowo jest to jazda do przodu (!), potem w kółko dookoła owalnie ułożonych opon, następnie prosty oes. Każde zadanie jest szczegółowo omówione przez Colina (poznacie dobrze szkocki akcent, jest dość zabawny), a w trakcie przejazdu komentuje on na bieżąco poczynania gracza. Potrafi skarcić, kazać przyśpieszyć lub zwolnić, albo pogratulować dobrego panowania nad wozem. Na koniec mistrz wystawia ocenę w siedmiu kategoriach. Aby zdać, nie można otrzymać noty niższej niż 7/10 w którejkolwiek z nich.

Jeżeli myślicie, że potraficie kręcić ósemki na ręcznym dookoła ustawionych na asfalcie pachołków, jesteście w błędzie. Wynik powyżej 65/70 to mistrzostwo świata. Przez całą szkołę będziecie jeździć n-grupową Skodą Felicią, co jest o tyle uzasadnione, że wolniejszym autem jeździ się po prostu łatwiej. A-grupowe potwory zarezerwowane są dla profesjonalistów.



MASZYNERIA

Mimo że można jeździć n-grupowymi wozami w stylu Megane Maxi albo Golf Kit Car, w rajdach tak naprawdę liczyć się będą wyłącznie cztery samochody: Impreza WRC, Lancer Evo4, Corolla WRC i Escort WRC. Zupełnie jak w prawdziwych mistrzostwach świata. Każde z aut ma swoje indywidualne cechy: na przykład Corolla jest sporo krótsza od Imprezy i TO SIĘ CZUJE! Mniej rzuca tyłem, łatwiej wyprowadzić ją na prostą po kontrze, jest po prostu „zgrabniejsza". Ford chyba najlepiej trzyma się drogi, ale jest to moje subiektywne odczucie (chociaż z danych w menu wynika, że ma najszersze opony).

Co ciekawe, najlepszym wozem w grze wydaje się być kwadratowy Lancer. Ciekawe... czyżby programiści zdecydowali, że skoro Makinen zdobył na nim mistrzostwo świata w zeszłym roku, to musi to być najlepsza bryka? W tym sezonie mistrz Toni nie radzi sobie już tak dobrze, prym wiodą Subaru i Toyota, chociaż Burns na Mitsubishi też potrafi nieźle zamieszać.

Zachowanie się aut na trasie oddane jest doskonale. Zupełnie inna przyczepność na mokrym i suchym asfalcie/szutrze, inna na lodzie lub śniegu, inna na asfalcie. Czuje się każdy wybój na drodze, każdą „zaliczoną" bandę lub drzewo. Co ważniejsze, na zachowanie auta naprawdę duży wpływ mają ustawienia mechaniczne. Niestety, przed każdym oesem genialni mechanicy skonfigurują furę tak, że praktycznie nie ma sensu w niej grzebać — wszystko już jest dopieszczone do najmniejszego detalu. Moim zdaniem, gracze sami powinni szukać optymalnych ustawień, tak jak to urządzono w RALLY CHAMPIONSHIP. Zabawa w mechanika jest integralną częścią każdego dobrego symulatora.

EPILOG

Piszę o tym zawsze, ale napiszę raz jeszcze — do gier samochodowych kupcie kierownicę! Stukanie w klawisze, mimo że przynoszące lepsze efekty niż na przykład w F1RS, nie pozwoli wam osiągnąć naprawdę dobrych czasów. Tylko dzierżąc w dłoniach kółko poczujecie się częścią wozu i pozwolicie wciągnąć się w piękny świat COLIN MCRAE RALLY.

P.S. Mój czas na pierwszym odcinku rajdu Grecji to 2m49s. Kto da mniej?

Gry dzielą się na dobre i kiepskie. Podobnie — kierowcy wyścigowi. Kiedy kiepski kierowca współtworzy grę, to czy może ona być dobra?

JOHNY HERBERT'S GRAND PRIX

Pewnie może, ale JHGP do ideału bardzo daleko. Programiści firmy Reality ZAPEWNE starali się najlepiej jak umieli, jednak efekt ich pracy nie rzuci na kolana ani fanów realistycznych wyścigów, ani arkadowych łamidżojów.

Główną wadą gry jest ślimacze tempo jej działania. Silnik graficzny jest nieprawdopodobnie wręcz powolny. Kiedy uruchomiłem program na P2 z 64 MB RAM i Voodoo2, zauważalne były miejscowe spowolnienia. Gwóźdź do trumny wbił jednak tryb software: tak ohydnej, wlokącej się po ekranie brei zielonoburych pikseli, przeplatanych rozłażącym się co kilkaset metrów asfaltem, nie widziałem jeszcze nigdy w życiu. Przysięgam, pierwsza część Grand Prix Microprose wyglądała o wiele lepiej.

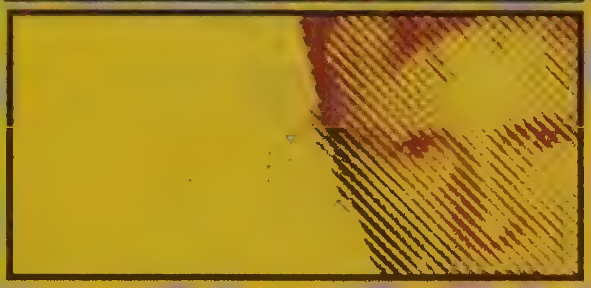
Aby wywiązać się z obowiązku recenzenta, muszę też napisać o dobrych stronach grafiki JHGP. Przede wszystkim, wszystkie bolidy cieniowane są „Phongiem". Co to znaczy, wie każdy kto kiedykolwiek pracował z 3D Studio lub podobnym programem. Piękne refleksy świetlne, błyszczący lakier... Ale czy aby na pewno tak wyglądają bolidy? Przyznaję, są trochę „odrealnione", ale za to bardzo ładne.

Dość dokładnie wymodelowane są dostępne w grze tory. O Chińskim się nie wypowiadam, bo nie widziałem jeszcze żadnego wyścigu tam rozegranego. Na warsztat tradycyjnie poszła Monza i Hockenheim, a także Monaco i Suzuka. Na Monzie nie ma denerwująco ciasnych Lesmo, które w F1RS trzeba przejeżdżać z prędkością 150 km/h. W Hockenheim trochę skopana jest pierwsza szykana, poza tym bez zastrzeżeń. Monaco to Monaco — wszyscy znają ten tor jak własną kieszeń, w JHGP też oddany jest dość precyzyjnie. Najgorzej prezentowała się Suzuka. Ogólnie rzecz biorąc miałem wrażenie, jakby projektanci gry nie mieli danych o wszystkich torach i część musieli odtwarzać z taśm video i pamięci Johny'ego Herberta. Nie wyszło im to na zdrowie... Suzuka na przykład jest zdecydowanie za płaska. Nad Nurburgring też trzeba by jeszcze popracować (z palnikiem i obcęgami).

Tradycyjnie już można na tyle obniżyć poziom trudności gry w menu, że z symulatora stanie się zręcznościową wyścigówką. Czy jest sens to robić? Nie ma. Jeżeli lubicie poobijać się o bandy, kupcie F1 Psygnosis, przynajmniej wygląda ładniej.

O dość ograniczonym realizmie świadczy garaż, a raczej dostępne w nim opcje. Znajdziecie tu oczywiście podstawowe sprawy, jak regulacja spojlerów, wybór typu opon, balans hamulców itd. Nie można jednak zmienić innych podstawowych parametrów, takich jak wysokość zawieszenia, twardość amortyzatorów, resorów i stabilizatorów, odboje itd. Na szczęście można zmieniać długość biegów oraz (po raz pierwszy w znanych mi symulatorach) ustawienia mechanizmu różnicowego.

Jazda bolidem formuły pierwszej to najtrudniejszy z możliwych test dla kierowcy. Johny Herbert ma o sobie chyba zbyt niskie mniemanie, ponieważ dobre czasy w jego grze przy odrobinie praktyki może wykręcić prawie każdy. Komputerowi przeciwnicy nie są niestety wezuwiuszami intelektu i robią na torze dokładnie to, co kazali im robić programiści, czyli: jechać jednostajnie do przodu, trzymając się zaprogramowanej linii idealnej jazdy. Nie można ich jednak winić, w końcu nie wybierali sobie rodziców.



roos

Czy JHGP to gra zła? Raczej nie, przeciętna. Autorzy po obejrzeniu F1RS i CART powinni usiąść z Herbertem i napisać grę od nowa. Może wtedy miałaby szansę na sukces. A teraz? Cóż... Jeżeli zastanawiacie się jakie wyścigi Formuły Jeden kupić dziecku pod choinkę, niech drogowskazem będą wam te słowa: Formula 1 Racing Simulation.

PRODUKCJA: Reality

WYMAGANIA: P90, 16 MB RAM

UWAGI: Jeżeli masz już wszystkie wyścigówki, możesz obejrzeć i tę.

Motocross Madness

Do akrobacji nie ma jak ćwiartka.

O to druga propozycja z półki Microsoftowego szaleństwa — po ciężarówkach–gigantach, nadszedł czas na zapoznanie szerszej publiczności z urokami nieco niedocenianego sportu motorowego. Podobnie jak wyścigi samochodowe, tak też i rajdy motocyklowe zazwyczaj ograniczone są do wyścigów rozgrywających się na z góry wyznaczonych trasach. Nieczęsto na ekrany naszych komputerów trafia gra, w której zawodnik wolny niczym wiatr może przemierzać niezmącone siatką dróg połacie amerykańskich równin. Jeśli do tego dodamy jeszcze dwa kółka, silnik o pojemności 250 cm³, a równiny staną się nieco pagórkowate, to otrzymujemy jeden z najbardziej fascynujących sportów motocyklowych — motocross.

Podstawa to oczywiście odpowiedni sprzęt. W tym przypadku nie są niezbędne potężne motocykle o gigantycznych silnikach. Wystarczy te ćwierć litra, z których można w szczytowych momentach wyciągnąć około 45 koni. Konieczne jest natomiast potężne, niesamowicie wytrzymałe zawieszenie — gdyby na taką trasę, jaką pokonują motocrossowcy, puścić standardowy motocykl, to chyba już po pierwszej górce zamieniłby się w stertę stali, plastiku i gumy z wystającym gdzieniegdzie kierowcą.

Drugi istotny element to oczywiście człowiek. Obowiązkowo wyposażony przez naturę w stalowe ścięgna, mocne mięśnie i wyjątkowy zmysł równowagi. Podstawą sukcesu bowiem jest w tej grze balansowanie, czyli odpowiednie przenoszenie masy ciała podczas wykonywania podniebnych ewolucji. No, może z tymi podniebnymi to lekka przesada, jednakże nie da się ukryć, że gros radości przynosi śledzenie tego, co jest w stanie wykonać w powietrzu kierowca, wydawałoby się — zespolony z maszyną. Wyobraźcie sobie bowiem na przykład taką sytuację, bardzo częstą zresztą w grze: jedziecie z szybkością 80 km/h, przed wami pojawia się podjazd o nachyleniu około, powiedzmy, 40 stopni. Normalny kierowca zdjąłby oczywiście rękę z gazu i spokojnie podjechał pod górkę. Wy jednak z maksymalną szybkością wjeżdżacie na zbocze. Co następuje na jego szczycie — łatwo się domyślić: motor wylatuje w powietrze i przy braku reakcji ze strony kierowcy wykonuje salto, lądując siodełkiem na ziemi. Amator mocnych wrażeń, ze zgruchotanym kręgosłupem, trafia zaś do szpitala.

A wystarczyłoby tylko nieco pochylić się do przodu przenosząc punkt ciężkości, aby swobodnie wylądować. No, może jeszcze konieczne okazałoby się lekkie wychylenie na prawo czy lewo w celu lepszego zgrania toru lotu z ukształtowaniem podłoża... I tak właśnie jeździ się w tej grze! Rzecz jasna, na samym początku większość skoków kończy się widokiem motoru z kołem wbitym do połowy w glebę i kierowcą zwiniętym obok w pozycji embrionalnej. Ale spokojnie! Wystarczy kilka minut za klawiaturą i zaczniecie dokonywać niemal cudów. Oczywiście, jak łatwo się domyślić, taki styl jazdy wymagał rozbudowania funkcji sterowania motorem. Poza klasycznym gazem/hamulcem i skrętami, mamy tu do dyspozycji przenoszenie ciężaru ciała na przód/tył maszyny oraz możliwość wychylenia w prawo/lewo podczas lotu.

Przed wyścigiem warto jeszcze na chwilę zajrzeć do garażu. Niestety, nie można zbytnio ingerować w strukturę motoru — możemy zaledwie ustawić twardość jego zawieszenia, przyczepność opon oraz wybrać jeden z trzech silników o różnej charakterystyce momentu obrotowego (każdy oczywiście o pojemności 250 cm³).

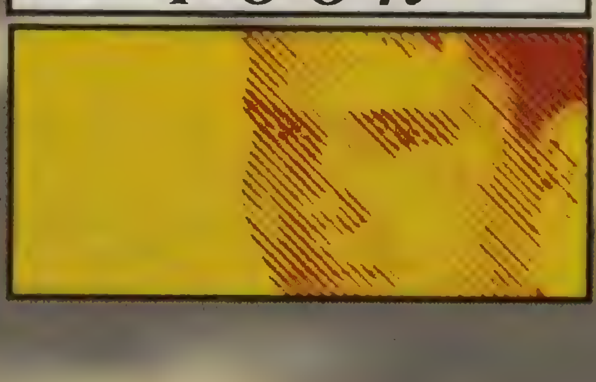
Dla tak szalonych pojazdów jak motocykle motocrossowe, konieczne było opracowanie specjalnych tras. Chociaż, słowo „trasy" nie oddaje w pełni tego, z czym się zetkniemy. A oto w jaki sposób można zaszaleć:

PRODUKCJA: Microsoft

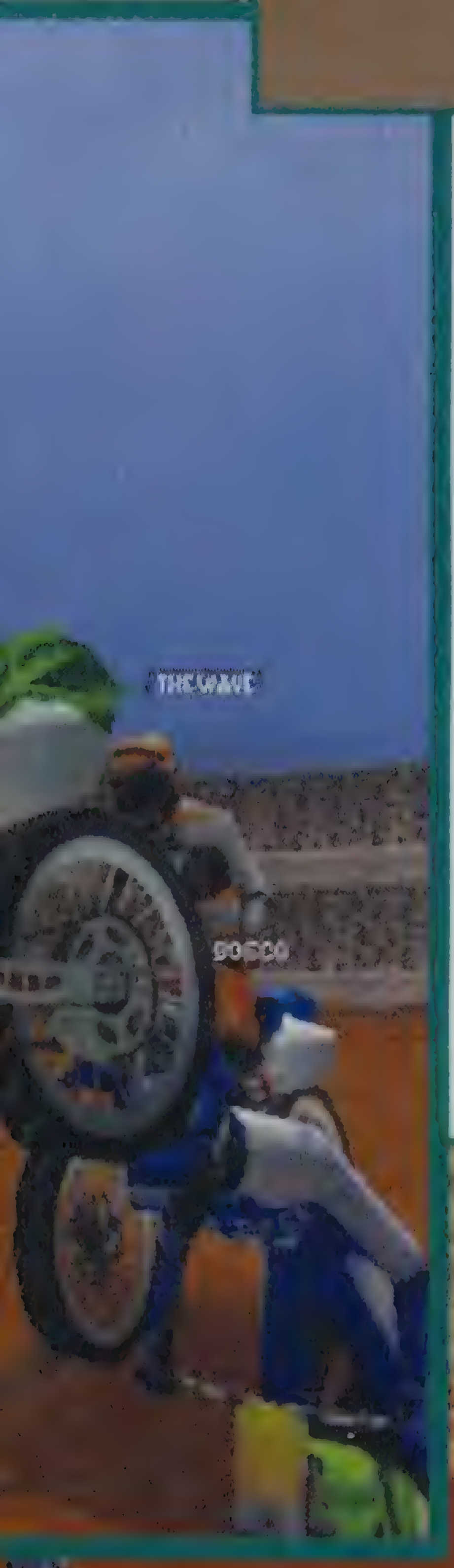
WYMAGANIA: P-133, 16 MB RAM, 50 MB HDD

UWAGI: To mi się podoba.

moto
Pooh



BAJA — Najfajniejszy sposób na wyścigi podany w grze. Wraz z grupą przeciwników zostajesz wypuszczony na mocno urozmaicony topologicznie, kilkudziesięciohektarowy kawał terenu. Są na nim zaznaczone punkt A — start, punkt B — meta, oraz kilka–kilkanaście punktów kontrolnych. Musisz przejechać przez nie wszystkie. Droga dowolna. Nie masz wyznaczonej trasy, możesz pokonywać jakie chcesz pagórki, doliny, szaleć w wąwozach.



Bylebyś tylko zaliczył wszystkie punkty kontrolne.

No dobrze, w praktyce nie wygląda to tak różowo — przeciwnicy mają zazwyczaj opanowaną optymalną trasę i ściśle się jej trzymają. Chcąc nie chcąc, najlepiej pojechać z nimi. Możliwe jest tu jednak to, co w przypadku klasycznego rajdu byłoby nie do pomyślenia — jeśli zboczysz nieco z trasy pokonywanej przez konkurencję, możesz spokojnie wrócić na nią w dowolnym momencie albo pojechać obok — nie trzeba cofać się do punktu, w którym wypadłeś z toru, tak jak w innych wyścigach.

STUNT QUARRY — Tutaj swoboda jest całkowita. Jak sama nazwa wskazuje, jest to pokaz zdolności kaskaderskich. Albo raczej jazda figurowa na motorze, czy też akrobacje motocyklowe. Jednym słowem — zabawa, i to doskonała. Na starcie siedzisz na motorze, później możesz robić co chcesz, byle było to efektowne. Dostępnych jest siedemnaście ewolucji. Od banalnych, jak na przykład „splits" (podniesienie i rozchylenie nóg), poprzez nieco bardziej zaawansowane, np. „tail stand" (poderwanie przedniego koła podczas lotu), do niemalże niewykonalnych, takich jak „surfer" (należy stanąć na siodełku w pozycji surfera) czy też „cliffhanger" (trzeba odbić się z podnóżka, zaczepić stopami o kierownicę podciągając przednie koło i równocześnie rozłożyć ręce w powietrzu prostując całe ciało — brzmi nieprawdopodobnie).

Oczywiście, wszystkie ewolucje należy wykonać podczas lotu w powietrzu, podstawą jest więc perfekcyjne opanowanie zachowania maszyny po odbiciu się od ziemi. Nie muszę chyba dodawać, że głównym elementem proponowanych tu tras są wszelkiej maści górki — od niewielkich, na których można nauczyć się podstaw balansowania w powietrzu, aż po spore wzgórza, podczas lotu z których zawodnik spokojnie zdąży przeczytać gazetę.

Nieco czasu wymaga oczywiście opanowanie techniki wykonywania wszystkich tych figur. Najmniej problemów będą mieli fani, o dziwo... mordobić. Dla nich przecież coś takiego jak naciśnięcie w odpowiednim rytmie pochylenia do przodu + w bok + drugi zestaw ewolucji (w poradniku wyglądałoby to X+W+G) nie przedstawia najmniejszych problemów. Inni natomiast będą musieli trochę poćwiczyć :)

NATIONAL RACE — Jak to napisano w instrukcji, „te trasy stworzyliby zawodowcy, aby sprawdzić umiejętności swych przeciwników". Muszę tu niestety wtrącić pewną uwagę krytyczną: podczas jazdy po tych trasach ma się wrażenie zabawy w piaskownicy — świat wygląda tutaj jak niezmierzona równina, na której wykopano dołek (co prawda gigantycznych rozmiarów), w którym ścigają się zawodnicy. Wiem, czepiam się, ale można by dodać chociaż odrobinę urozmaiconego terenu dookoła obszaru zawodów. A same zawody? Szaleństwo!!! — w pierwszej chwili wydaje się, że zetknięcia z czymś takim nie powinien wytrzymać żaden motor ani człowiek — szaleńcze wyskoki, przepaście, nad którymi zawodnicy przelatują niemal kpiąc z prawa grawitacji, serie odskoczni przetykane muldami... Bosko!

SUPERCROSS — A oto pokazy dla publiczności — spod błękitnego nieba wracamy do hal widowiskowych, gdzie ścigają się najlepsi. Co do tego, mam mieszane uczucia — niby wiadomo, że współczesny sport musi mieć publiczność, ją natomiast najłatwiej zgromadzić na stadionie, jednak uczucie swobody ginie tu całkowicie (nie można nawet zbyt mocno ścinać zakrętów — pokazuje się strzałeczka, nakazująca cofnięcie się do nie zaliczonego fragmentu toru!) — mamy tylko dziesięciu facetów, z pianą na ustach goniących przeciwników. Z drugiej strony natomiast, tylko tutaj można w stu procentach sprawdzić swoje umiejętności: na perfekcyjnie przygotowanych trasach natychmiast wyjdą na jaw wszelkie niedociągnięcia techniczne zawodników. Żeby wygrać wszystkie wyścigi sezonu '98, trzeba naprawdę się postarać!

MOTO TAG — Jest to jedyna opcja dostępna tylko w trybie dla wielu graczy. Mamy tu do czynienia ni mniej ni więcej tylko z... motocyklowym berkiem! Zasada jest prosta — na teren zabawy trafia grupa motocyklistów. Jeden z nich jest „berkiem" — on goni pozostałych. Kiedy zderzy się z jakimś zawodnikiem (może krzyknąć „berek!"), tamten przejmuje to zaszczytne miano. Tylko pamiętajcie dzieci — don't try this at home! (no, jeśli już bardzo chcecie, to lepiej przy użyciu samochodów).

No i na koniec — gra. Jak łatwo się domyślić, odlot! Naprawdę. Wydawało mi się, że już nic z kategorii gier motoryzacyjnych nie będzie w stanie mnie zaskoczyć. A tu się udało. Myślę, że jest to zasługa połączenia doskonałego opracowania graficznego (naprawdę, nie ma się do czego przyczepić) z niezłym sterowaniem, umożliwiającym graczowi sprawowanie pełnej kontroli nad maszyną. Gra działa płynnie (chociaż, co prawda, na gorszych konfiguracjach niezbędne będzie uruchamianie jej w niższej rozdzielczości). Dobre jest teksturowanie, a doskonale (naprawdę świetnie!) opracowano kamery — poza klasycznymi dwiema śledzącymi i widokiem FPP mamy widok z helikoptera, kamerę zdefiniowaną przez użytkownika oraz widok „reporterski" ręcznie włączany, pozwalający na dokładne śledzenie ewolucji kaskaderskich.

No i to by było na tyle — gra jest naprawdę zawodowa. Miejmy tylko nadzieję, że: a) Microsoft nie zastosuje na nią ceny zaporowej; b) gra MOTO RACER 2 okaże się jeszcze lepsza.

GUN METAL

mad Krooger

Słuchaj słów moich proroczych! W przyszłości w wojnach nie zginą żadni ludzie!

Pojazdy bojowe będą obsługiwane techniką Virtual Reality, sprytne... i oszczędne. Ty zostaniesz przydzielony do Imperialnej Opancerzonej Kawalerii Nataka Corporation. Jako świeżo upieczony rekrut rozpoczniesz szkolenie. Kilka dni po twoim wstąpieniu do „best of the best, of the best (sir!)" ludzie z Network 53 pod opieką Argus Industrial zaatakują korporację Nataka. Bez gróźb, bez wypowiedzenia, wojna wybuchnie „tak po prostu". Po krótkim czasie terror Network 53 rozprzestrzeni się na skalę światową, zaatakowane zostaną inne firmy, a ich zasoby skrzętnie skonfiskowane przez szefów Network...

Nie chodzi tu jednak o zwykły podbój, terroryści wyniszczają nasz gatunek: jedna po drugiej, każda istota ludzka jest mordowana. „Za biurkiem" agresorów nie siedzi żaden opasły mafioso w ciemnych okularach. Wszystkim zawładnęły cwane komputery. W oddziałach zbrojnych Network nie ma ani jednego człowieka, ani jednego żołnierza z krwi i kości.

PRODUKCJA: Mad Genius Software
WYMAGANIA: P90, 32 MB RAM CD-ROMx4, 200 MB HDD
UWAGI: Nieco innowacji w FPP-RTS.

Słyszałem już wiele naciąganych historyjek, ale ta jest naciągnięta całkiem składnie, podoba mi się. Gra wywodzi się z gatunku symulacji jazdy futurystycznym pojazdem, skrzyżowanej z quake–klonem, nie jest ona jednak zwykłym przedstawicielem gatunku FPP–RTS. Jest to symulator, ale nie w dosłownym słowa tego znaczeniu, ma w sobie nieco z przygodówki i — obowiązkowo — zręcznościówki. Po każdej walce rozwijany jest interesujący wątek fabularny. Ty jako kadet zdobywasz odznaczenia i pniesz się w górę, wszystko jest kolorowe ;> No, nie wszystko: gra ma kilka niedociągnięć, ale o tym za chwilę. Teraz trochę o samej rozgrywce.

Pojazd, za którego sterami zasiądziesz, nazywa się R.P.V. (Remotely Piloted Vehicle). Nazywa się on tak, ponieważ sterować nim nie będziesz ze środka jego kabiny, tylko zdalnie i wirtualnie — za pomocą podłączonego do sieci hełmu Virtual Reality. Twój pojazd jest swego rodzaju poduszkowcem, poruszającym się kilka centymetrów nad ziemią. Uzbrajając go, będziesz mógł ustawić typ jednostki jezdnej (wybranie odpowiedniego napędu grawitacyjnego to podstawa). Oprócz tego będziesz mógł również wybrać pancerz i broń spośród dwudziestu pięciu dostępnych rodzajów. W zbrojowni znajdziesz cuda i cudeńka: karabiny maszynowe, torpedy, miny, lasery, a nawet najprawdziwszą bombę atomową. O tak, arsenał jest nad wyraz interesujący.

Sterowanie samym pojazdem nie zostało do końca dopracowane. Wiem, że nie jeżdżę samochodem tylko poduszkowcem, ale wolę, gdy pojazd jest bardziej sterowny. Ten zachowuje się nad wyraz dziwnie, np. podczas skręcania, zanim obrót zostanie zatrzymany, można się nieźle „przejechać". Nieraz będziesz paniczne machał myszką, żeby trafić np. w bramę lub drzwi podczas jazdy z dużą prędkością.

Pora na parę słów o stronie technicznej gry. Grafika na akceleratorze wygląda przyjemnie, szczególnie efekt mgły przypadł mi do gustu. Mimo to, oprawa graficzna nie zachwyca. Gra działa również bez 3Dfx, ale prędkość rozgrywki w trybie nie akcelerowanym pozostawia wiele do życzenia. Dźwięk stoi na wysokim poziomie technicznym, komunikaty w bazie i podczas walki oraz odgłosy z pola bitwy prezentują się nienagannie. Muzyka natomiast to kawał solidnie wykonanej roboty, wielkie brawa. Soundtrack jest naprawdę za... jedwabisty.

Gra dostarczyła mi krótkotrwałą dawkę solidnej rozrywki, ale nie wciągnęła mnie. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby zrobiła to z tobą. GUNMETAL to porządna pozycja na porządnie paskudne jesienne wieczory.

Tylko trochę strach komputer włączyć. A nuż poszczuje na ciebie odkurzacz?

Insane Speedway 2

Do pieca z takim żużlem.

Coval

Nie tak dawno recenzowałem grę INSANE SPEEDWAY — manager żużlowy rodzimej produkcji. Niedługo przyszło mi czekać, ażeby ujrzeć kolejny, „usprawniony" produkt firmy Insane Works.

Zaraz po włączeniu IS2, zostałem powitany przyspieszającą krążenie animacją. Czym prędzej zabrałem się do zabawy. Już po kilku chwilach dostrzegłem zasadnicze różnice pomiędzy „jedynką" i jej następcą. Na pierwszy rzut oka odczuwa się wyraźną poprawę grafiki. W uprzednio smutne i posępne tabele wkomponowano trochę przyjaznych dla oka zdjęć i obrazków. Wiem, że nie jest to kluczowy element w managerach, ale od razu przyjemniej zasiada się przy monitorze. Druga rzecz, której także trudno nie zauważyć to przerywniki pomiędzy kolejnymi fazami meczu — nareszcie doczekałem się większej ilości animacji! Po chwili na moim nosie wyskoczył pryszcz zdziwienia: czemu te wszystkie filmy są zabarwione na niebiesko?! No i wciąż brakuje różnorodności — trudno się doskonale bawić, oglądając dokładnie tę samą animację co kilka minut. Już po godzinie zabawy nie miałem najmniejszej ochoty na nie patrzeć, bo nie dość, że zabijają swą monotonią, to na dodatek kolor niebieski pesymistycznie nastawia mnie do życia. Na szczęście, po krótkich poszukiwaniach udało mi się odnaleźć opcję wyłączającą tzw. interaktywne przerywniki — ulżyło. Miłą niespodzianką było wprowadzenie zróżnicowania ogumienia „żelaznych rumaków". Jeszcze bardziej się ucieszyłem, kiedy ujrzałem krótki opis możliwych do kupienia motocykli. Teraz już wiem, czemu ścigać się powinno tylko na Jawie i na GM! Wszystko przez to, że inne firmy produkują złom, niewart uwagi porządnego managera.

PRODUKCJA: Insane Works

WYMAGANIA: P75 16 MB RAM

UWAGI: Praktycznie to jest wciąż pierwsza część.

Wielką niewiadomą pozostaje dla mnie ustalanie pensji zawodników i ekip. Na początku wynagrodzenia ustaliłem losowo. Później zaś, wszystko zależało od stanu mojego konta w banku. Po pierwszych doświadczeniach z IS2 doszedłem do zabawnych wniosków: po co zwiększać pensję zawodnikom, jeśli drużyna odnosi sukcesy? A z drugiej strony, jeśli drużyna nie odnosi sukcesów, to przecież nie ma mowy o podwyżce, bo trzeba naprawić stadion, motocykle płaczą o remont, transfery kosztują fortunę, a przekupienie sędziego wymaga coraz większych nakładów gotówki. Jedna rada jaką mogę wam dać: bądźcie hojni.

Szkoda, że autorzy IS2 nie przewidzieli, iż gracze czasem potrzebują pomocy — przydałoby się kilka praktycznych rad dla początkujących.

Po dojściu do właściwej części gry, czyli upragnionego meczu, na ekranie znowu ukazał się dosyć żałosny obraz — na malutkim rysunku stadionu śmigają małe, różnokolorowe ikonki, symbolizujące zawodników. W pierwszej części IS, biorąc pod uwagę nowatorstwo i ambicję autorów, mogłem przeboleć tragiczny wygląd pojedynków. Jednak to już nie debiut, kontynuacja przeważnie czerpie wiele ze swojej poprzedniczki, ale powinna chociaż poprawiać jej wszystkie niedociągnięcia i niedopracowane elementy gry.

Na koniec kilka słów ... być może trzecia część zrekompensuje nam wszystkie braki IS2. Na razie zaś proponuję raczej udać się na prawdziwy mecz żużlowy i wydawać nowe pieniądze na stare ...

STRATOSPHERE

flying Ator

Nie zapomnij zrobić sobie kanapek — tam w górze trzeba będzie cię karmić z procy.

Była sobie kiedyś planeta, na której panowała niewielka grawitacja. Mieszkańcy planety wpadli na pomysł, iż przy zastosowaniu odpowiedniego napędu możliwe stanie się unoszenie całych połaci terenu. Tak, by każdy mógł zabrać swój domek z ogródkiem i przelecieć gdzieś indziej. W teorii brzmi to świetnie, lecz w praktyce wywołało wielkie zamieszanie. Otóż wszyscy mieszkańcy planety masowo zaczęli odrywać swoje posiadłości od powierzchni ziemi. W ten sposób powstały tysiące samodzielnych wysp, które powoli zaczęły zatracać poczucie jedności. Do tego, ktoś kiedyś wpadł na pomysł napadnięcia na sąsiada i zabrania mu wszystkiego co tamten posiadał. Wszyscy zaczęli masowo się zbroić, nikt już nie myślał o pokojowym współistnieniu. Ci, którzy zachowali jeszcze jakie takie więzy z sąsiednimi wyspami, zaczęli się łączyć w grupy, by w ten sposób łatwiej radzić sobie z zagrożeniem. Nic nie było już takie jak dawniej: gdy ktoś zobaczył na horyzoncie kawałek ziemi — na wszelki wypadek ładował działa.

Zakwalifikowanie STRATOSPHERE do jakiegoś konkretnego gatunku jest bardzo trudne. Wcielasz się w niej w pilota latającej wyspy, żołnierza, który dla wspomnianych już wyżej grup wykonuje różne zadania bojowe, mające na celu wzmocnienie pozycji „naszych" na arenie międzynarodowej. Każde takie zadanie poprzedzone jest naradą, na której dowiemy się co mamy zrobić i jakie środki zostaną nam na ten cel przyznane. Zwykle dostajemy wyspę bez żadnych konstrukcji i odrobinę kasy lub to, czym ukończyliśmy poprzednią wyprawę. W tym ostatnim przypadku na forsę nie mamy co liczyć. Szmal możemy zdobyć również w czasie bitwy i na bieżąco uzupełniać nasz arsenał bojowy o zabaweczki z dziewięciu poziomów technologicznych.

Czym latamy

Każda wyspa ma ograniczoną maksymalną powierzchnię jaką może zajmować. Rozmiarów jest pięć. Na wyspie w najmniejszym rozmiarze miejsca starcza tylko na podstawowy generator prądu, silnik i jedno-dwa działa. Wyspy o rozmiarze „pięć" to już prawdziwe fortece, noszące na sobie nawet fabryki i centra alchemii. Można na nich zbudować ogromne ilości sprzętu, by zdmuchnąć przeciwnika jedną, ewentualnie dwiema salwami.

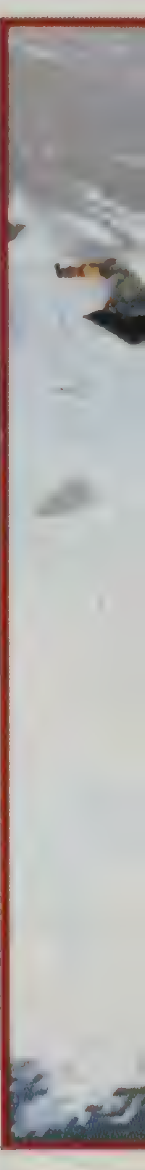
Sprzęt do zamontowania na statku/wyspie występuje w dziewięciu gatunkach, to jest, reprezentuje dziewięć poziomów technologicznych. Na pierwszym mamy tylko podstawowe działo, katapultę. Nie możemy nawet postawić z przodu kolców ułatwiających taranowanie ani muru chroniącego inne instalacje. Jedynym naszym źródłem prądu jest elektrownia wiatrowa, która pracuje wydajnie tylko wtedy, gdy jest bardzo wysunięta, a więc i podatna na trafienia. Później, wraz z rozwojem technologicznym, pojawią się nowe, znacznie lepsze instalacje. Działa, których salwa zmiecie na ziemię wszystko co lata, wyrzutnie rakiet czy stawiacze min, które pozwalają odgrodzić się na jakiś czas od przeciwnika, by dokonać niezbędnych napraw. Pojawią się także elektrownie jądrowe, uniezależniające nas od wiatru oraz baterie, pozwalające zmagazynować nadwyżki energii. Silniki najwyższej klasy pozwolą nam rozbujać nawet największą wyspę do siedemdziesięciu węzłów lub więcej. Dostępne staną się również zupełnie nowe budowle, jak centra kierowania ogniem ułatwiające celowanie lub generatory pól siłowych, zabezpieczających nas przed ostrzałem,

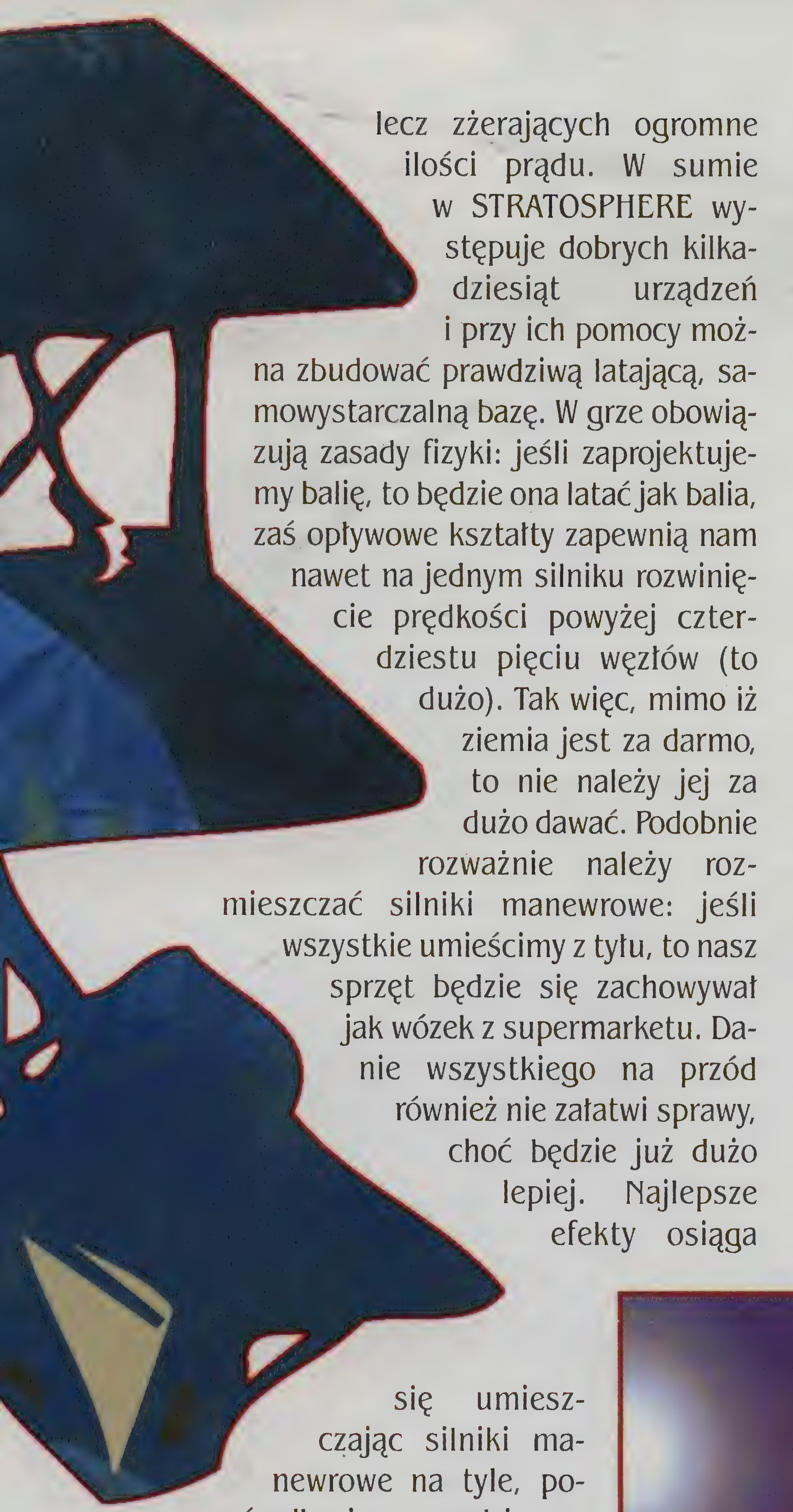
PRODUKCJA: Ripcord

WYMAGANIA: P 133, 32MB RAM

UWAGI: Ciężko wrócić na ziemię.

8





lecz zżerających ogromne ilości prądu. W sumie w STRATOSPHERE występuje dobrych kilkadziesiąt urządzeń i przy ich pomocy można zbudować prawdziwą latającą, samowystarczalną bazę. W grze obowiązują zasady fizyki: jeśli zaprojektujemy balię, to będzie ona latać jak balia, zaś opływowe kształty zapewnią nam nawet na jednym silniku rozwinięcie prędkości powyżej czterdziestu pięciu węzłów (to dużo). Tak więc, mimo iż ziemia jest za darmo, to nie należy jej za dużo dawać. Podobnie rozważnie należy rozmieszczać silniki manewrowe: jeśli wszystkie umieścimy z tyłu, to nasz sprzęt będzie się zachowywał jak wózek z supermarketu. Danie wszystkiego na przód również nie załatwi sprawy, choć będzie już dużo lepiej. Najlepsze efekty osiąga się umieszczając silniki manewrowe na tyle, pośrodku i na przedzie pojazdu — wtedy będziemy mogli skręcać nawet w miejscu. Do projektowania wysp poza kampanią służy oddzielny edytor. Stworzoną wyspę możemy zapisać w postaci pliku i używać w pojedynczych misjach.

Jak i po co latamy

Misje w Stratosphere polegają głównie na dotarciu do jakiegoś obiektu, zniszczeniu go bądź ochronie i powrocie do bazy. Czasem trzeba eskortować jakiś statek lub zniszczyć wyjątkowo dużą i dobrze chronioną fortecę. Zanim jednak dotrzemy do głównego celu misji, będziemy musieli się przedrzeć przez niezliczone rzesze małych wysepek, chcących za wszelką cenę utrudnić nam wykonanie zadania. Komputer steruje nimi bardzo dobrze i w zależności od rodzaju twojej jednostki zastosuje różne taktyki. Jeśli „zauważy", iż mamy kłopoty z manewrowaniem, będzie nas zalatywał od tyłu i taranem niszczył silniki bądź tańczył wokoło nas ostrzeliwując i starając się za wszelką cenę władować naszą wyspę na skały. Gdy jednak dostrzeże, że manewry to nasza specjalność, ale mamy małą siłę ognia — na pewno odleci i będzie nas, spryciarz, ostrzeliwał z daleka.

Zasady sterowania wyspą są bardzo poste. Naciskając na klawiaturze strzałkę „do przodu" powodujemy odpalenie silników i nabieranie prędkości przez naszą wysepkę. Następnie, strzałkami na boki, przy pomocy silników manewrowych sterujemy w prawo i w lewo. Przy pomocy silników manewrowych możemy także hamować, wystarczy tylko kazać im ustawić się w przeciwną stronę do kierunku ruchu. Wszystkie zamontowane na pokładzie działa mają ograniczony zasięg, widoczny na ekranie w postaci linii tworzących rozmaite figury płaskie. Jeśli jakiś obiekt znajduje się w polu rażenia, figura ta stanie się biała i wystarczy tylko kliknąć na obiekcie, by odpalić pociski ze wszystkich dostępnych dział. Brzmi to może łatwo, ale zaręczam, że takie nie jest. Aby osiągnąć najlepsze efekty, należy podzielić zadania między dwóch graczy: jeden przy pomocy klawiatury pilotuje cały interes, drugi myszą prowadzi ogień i dokonuje niezbędnych napraw.

Gra ma bardzo ładną trójwymiarową grafikę. Nic się nie rozłazi, tekstury są kolorowe i nawet bez 3Dfx (choć „Stratosfera" oczywiście umie korzystać z wsparcia karty z takim chipsetem) nie widać za bardzo pikseli. Podczas lotu widzimy dokładnie wszystkie urządzenia zamontowane na wyspie, ba! widzimy nawet jak pracują! Obiekty są ładnie zaokrąglone, zaś wysokie góry są dodatkowo pokryte realistycznymi czapami śniegu. Dzięki swobodnemu sterowaniu kamerą (obracanie oraz najazdy i odjazdy), każdy dobierze odpowiedni obraz do sytuacji w jakiej się znalazł. Np. w czasie walki z większą liczbą wysp preferowany jest widok z jak największej odległości, jednak gdy manewrujemy w wąwozie lub blisko skał, jak najbliżej umiejscowiona kamera ułatwi nam nie zawadzenie o jakiś szczegół. Oprawa audio również została nieźle wykonana. Przy dużej prędkości słychać świszczący wiatr, a gdy oddamy salwy z dział, w zależności od ich rodzaju usłyszymy różne huki, przytłumione przez otwartą przestrzeń. Jeśli zaś zdarzy się nam rozwalić wyspę o jakąś skałę, to usłyszymy tak przeraźliwy dźwięk, jakby waliło się całe miasto (bo przecież tak się dzieje).

STRATOSPHERE to bardzo dobra, nowatorska produkcja, łącząca w sobie najlepsze cechy gry strategicznej, ekonomicznej, zręcznościowej i symulatora lotniczego, cechująca się niespotykaną wręcz (ostatnio) miodnością. Od niej po prostu nie można się oderwać — niejednokrotnie nawet podczas robienia bardzo ważnych czynności:) myślałem tylko o tym, jak przejść kolejny poziom. Tak, ta gra ma w sobie masę świeżego powietrza, i to z najwyższych warstw atmosfery.

NAM

arm Ator

Pomysły dawno się wyczerpały. Teraz kończą się wrogowie.

GT Interactive zalewa nas ostatnio potokiem strzelanin, w których akcję obserwujemy z oczu bohatera. Rozwalaliśmy już kosmitów, wieśniaków i faszystów — żadna z tych gier nie była rewelacyjna, ale dało się w nie pograć z przyjemnością. Po prostu, były to dobre, rzemieślnicze produkcje. Dlatego też, po najnowszą produkcję GTI, pod niewiele mówiącym NAM tytułem, sięgnąłem z wielkim zainteresowaniem. Miałem nadzieję, że autorzy wreszcie się wysilili i zrobili coś naprawdę dobrego.

W NAM wcieliłem się w postać komandosa, biorącego udział w środkowym stadium wojny wietnamskiej. Kierując jego poczynaniami musiałem wypełnić szereg powiązanych ze sobą misji, polegających głównie na dowiezieniu swojego szanownego tyłka do jakiegoś konkretnego miejsca. Np. na pierwszej planszy, zgodnie z rozkazem, dotarłem do transportera opancerzonego, by po chwili wysiąść z niego na jeziorze i rozpocząć następny etap. Eksterminowałem wroga przy pomocy dziesięciu pukawek, znajdujących się na wyposażeniu armii amerykańskiej w okresie wojny wietnamskiej — M-16, M-60, Bazooką, ręcznymi granatami... Pomocne okazały się nieraz pozostawione tu i ówdzie pojazdy, na przykład transporter opancerzony, po wskoczeniu na który mogłem skorzystać z zamontowanego nań karabinu maszynowego. Musiałem tylko mieć ze sobą odpowiednią amunicję.

Misji nie wykonywałem w pojedynkę, towarzyszyli mi w nich inni komandosi, formacje wyposażone w moździerze oraz bombardujące teren samoloty. Jako weteran, muszę cię przestrzec przed amerykańskim stylem wsparcia. Oto, oddziały specjalne zachowują się jak pasywne cioty i dobrze wychodzi im tylko siedzenie w bunkrze oraz odwrót, a gdy zdarzy im się strzelić w stronę wroga, to chyba przez pomyłkę. Moździerze kładą ogień na jeden obszar, mimo że nie ma tam żywej duszy, a ja muszę go przebyć. Samoloty natomiast zachowują się tak, jakby za wszelką cenę chciały zniszczyć twojego bohatera. Większość misji wykonywać będziesz na świeżym powietrzu — najczęściej będzie to nieduża wioska lub baza, choć zdarzy się wielokrotnie, że zostaniesz wysłany w misję do dżungli. Możesz zwiedzać wszelkie zabudowania, tak wietnamskie jak i amerykańskie. Jest to bardzo ważne, szczególnie gdy teren zostanie pokryty ogniem artyleryjskim i trzeba stosować taktykę przeskakiwania z domku do domku w czasie, gdy te patałachy będą ładować.

Grafika gry jest przeciętna, żeby nie powiedzieć — słaba. Wszystko jest złożone z prostych brył. Helikopter wygląda jak konserwa rybna z przytwierdzonym na siłę wirnikiem, a widząc jeepa nie mogłem się oprzeć wrażeniu, iż jest on wykonany z pomalowanego pudełka po zapałkach. Wszystko jest płaskie i pokryte prostymi bitmapami. Najlepiej widać to na murach i większych budowlach, które potrafią ani razu nie zmienić faktury na całej długości. Przeciwnicy natomiast składają się z tak małej liczby pikseli, że czasem trudno ich dostrzec na pustym placu. Poza tym poruszają się zdecydowanie za szybko i mają zbyt dużą siłę ognia, co sprawia, że przed każdym pojedynkiem trzeba wykonywać SAVE, gdyż nie wiadomo czy przeżyjemy. Beznadziejnie rozwiązano problem ograniczenia terenu działań: autorzy zastosowali prawie niewidoczną ścianę, której po prostu nie da się przebyć. Jest to szczególnie niewygodne w wodzie, gdzie trudno jest określić czy postać się porusza, czy nie.

Dźwięk również nie jest wspaniały. Proste odgłosy towarzyszące każdemu wybuchowi czy wystrzałowi brzmią, owszem, autentycznie, lecz nie ma w nich głębi, toteż nie da się na ich podstawie określić, jak daleko strzelano.

Wszystko razem tworzy grę przeciętną, w niczym nie wykraczającą poza poziom REBEL MOON czy REDNECK RAMPAGE, więc jeśli masz którąś z nich, to nie zawracaj sobie NAM głowy.

PRODUKCJA: GT Interactive

WYMAGANIA: P133 16 MB RAM

UWAGI: Walczysz po przegranej stronie...

URBAN ASSAULT

Czy to RTS? Czy to symulator jazdy czołgiem po lodzie? Nie! To po prostu śliski symulator eRTeeSa.

gregorious

Z powodu wzmożonej aktywności użytkowników dezodorantów ozon zanikł prawie zupełnie. Nie ograniczone ozonem promieniowanie słoneczne zabiło w krótkim czasie wrażliwy plankton w oceanach. Brak podstawowego ogniwa w łańcuchu pokarmowym oceanu spowodował ostateczną katastrofę ekologiczną. Morza i oceany umierają w zawrotnym tempie. Tymczasem (nieszczęścia nie chodzą parami, one ganiają całymi watahami) na Ziemi zaczęły kończyć się surowce. Sytuacja stawała się coraz bardziej napięta, konflikt wisiał w powietrzu. W końcu spadł — naukowcy odtajnili technologię kontrolowania plazmy, pozwalająca na tworzenie czegolwiek z niczego. Oczywiście, nie zaczęto tworzyć na masową skalę paliwa czy żywności, ale jednstki wojskowe. I to był punkt zwrotny w historii ludzkości, to był Wielki Błąd. Ludzkość podzieliła się na trzy frakcje: Opornych (The Resistance — to ci dobrzy, twoi ludzie), The Ghorkovs (Azjaci) i Taerkastens — radykalnych ekologów. Ale to jeszcze nic (wspominałem coś o nieszczęściach?) — otóż Ziemia stała się obiektem inwazji obcych: Mykonianów i Sulgogarów.

Szanse w walce z zaawansowaną technologią Obcych są niewielkie, ale do porozumienia między ludźmi nie może dojść. Cała nadzieja w tobie, komandorze.

O ile gry RTS są szybkimi pseudostrategiami, o tyle RTS widziany z perspektywy „first person" to już gra błyskawiczna. Ze strategią ma to niewiele wspólnego, za to zabawa jest przednia. Wartka akcja, niewielkie plansze, rozpaczliwe obrony pozycji i na gwałt wysyłane posiłki, które już mogą tylko pogrzebać bohaterskich kompanów — oto obraz FPP RTS. UA nie wyłamuje się z ram gatunku. Jest szybka, ostra i bardzo brutalna.

Komandorze (posłuchaj, to do ciebie), masz za zadanie uratować Ziemię. Cel szczytny i chwalebny, za to środki znacznie skromniejsze i metody działania niezbyt czyste. Najpierw dwie banalne misje treningowe (symulacje), potem zaś do dyspozycji dostajesz bazę główną (lewitujące nad gruntem Host Station), gdzie na razie możesz budować jednostki podstawowe. Dopóki masz energię możesz je produkować. Energię (czyli surowiec tak naprawdę) zdobywasz jako pozostałości po zestrzelonej obcej jednostce lub uzyskujesz ze źródeł — strategicznych miejsc, do których możesz teleportować Stację. Walki o źródła energii są najbardziej zacięte, co jest w pełni uzasadnione. Bez kontroli nad źródłem energii zbudujesz tylko kilka jednostek i wtedy możesz co najwyżej zginąć w pięknym stylu (boso, ale w dresie). Każda misja (a jest ich 40) daje możliwość stoczenia niezapomnianych walk w niesamowitych sceneriach zniszczonego miasta. Każda misja to inna dzielnica — aż cyberpunkowa łza się w oku kręci... Co prawda, otoczenie poza wrogimi jednostkami nie jest interaktywne, ale i tak jest ładnie.

Największą radość w grze budzi jej interfejs. Wszystko jasne, dobrze opisane w helpie i na ekranie podczas gry. Jeżeli jesteś w Host Station, możesz produkować nowe jednostki — o ile masz tyle energii, by za pomocą plazmy je stworzyć. Z każdego miejsca — czy to z Host Station, czy z walczącej właśnie jednostki, mamy dostęp do mapy pola walki. Na niej możemy pokierować wojsko tam, gdzie zapragniemy, czy też teleportować Stację w bezpieczne, pełne energii miejsce. Cały interfejs jest bowiem oparty na półprzezroczystych okienkach. Strasznie jest to wygodne — jak to okienka — i doskonale pasuje do dynamicznej akcji. Dodać należy, że każda komenda ma skrót

klawiszowy. Kilka chwil i poruszamy się w świecie UA jak we własnej kieszeni.

UA ma wiele plusów. Wspaniała grafika nawet bez akceleratora 3D, bardzo dynamiczna rozgrywka, pełne napięcia walki, dobrze dobrana muzyka — że wymienię zalety oczywiste. Oprócz tego wysoki stopień skomplikowania rozgrywki, 30 rodzajów jednostek, 5 stron konfliktu, możliwość osobistego uczestniczenia w walce — to miażdżące argumenty za tym, by uznać UA za grę dobrą.

Co jednak jest nie tak? Zawsze się coś znajdzie. Otóż jeżeli grasz bez joysticka, jeżeli kierujesz jednostką kursorami, to twój pojazd zachowuje się, jakby nie miał hamulców lub wyłączono prawo tarcia. Droga hamowania wynosi jakieś pół kilometra przy niewielkiej prędkości, ratuje tylko uderzenie w ścianę budynku. Podczas zwiadu to nie przeszkadza, jednak podczas walki jest to spore, niezwykle denerwujące utrudnienie.

Podsumowując — UA to dobra gra dla niewymagających strategów lub dla ludzi, którzy lubią postrzelać. Gonitwa kilku szybkich pojazdów opancerzonych za samotnym śmigłowcem wśród niebotycznych, pustych skorup wypalonych wieżowców, pod niebem przykrytym gęstym smogiem, na długo pozostaje w pamięci.

PRODUKCJA: Microsoft

WYMAGANIA: P133, 16 MB RAM 4xCD ROM, 100 MB HDD

UWAGI: Śliska sprawa.

Get Medieval

Czterech graczy, jeden komputer, kupa śmiechu.

Pewnego pięknego dnia mieszkańcy małej spokojnej osady z niepokojem obserwowali przesuwający się po ziemi ogromny cień. Niektórzy twierdzili, iż jest to tylko zjawisko meteorologiczne i bagatelizowali sprawę, lecz wkrótce ujrzeli ogrom swej pomyłki. Okazało się, że cień należy do wielkiego, wrednego smoka.

Smok zniszczył całą wieś, po czym ukrył się gdzieś w podziemiach pobliskiego zamku. W pościg za nim ruszyło czterech

śmiałków reprezentujących różne rasy i profesje, by pomścić śmierć zabitych, a przy okazji nieźle się obłowić.

W grze możemy się wcielić w: Rycerkę–feministkę, nienawidzącą mężczyzn, machającą mieczem nieco wolniej niż Elf, ale za to z nieco większą siłą; kobietę–maga, posługującą się tylko i wyłącznie siłą umysłu; Elfa — niezwykle zwinnego łucznika, który pruje ze swego łuku z prędkością światła, lecz pojedynczym strzałem zadaje najmniejsze obrażenia; Barbarzyńcę — tępego osiłka nie potrafiącego się nawet porządnie wysłowić, rzucającego toporem z niespotykaną wręcz siłą, ale za to bardzo, bardzo wolno.

GET MEDIEVAL to zręcznościówka, której korzenie sięgają czasów ATARI. W przeciwieństwie do innych współczesnych produkcji, nie ma w niej żadnych udziwnień (czytaj: nawiązań do innych gatunków, które zamiast urozmaicić rozgrywkę, często niepotrzebnie ją utrudniają). Akcję gry obserwujemy z góry z dużej wysokości, dzięki czemu na ekranie widać duży obszar podziemi wraz ze znajdującymi się w nich potworami i pułapkami. Celem gry jest przeżycie i dotarcie do ostatniego poziomu lochów, gdzie na śmiałków będzie czekał ohydny potwór — sprawca wszelkiego zła. Po drodze porozwalamy jego pomniejszych pobratymców. Początkowo są to cienkie jak barszcz pająki i lizardmeni, później pojawiają się silniejsi rycerze śmierci i znane z horrorów lichy. Raz na kilka plansz trafia się Boss (największej powiększona wersja zwykłego stworka), który kilkoma machnięciami łapy potrafi posłać do piachu nawet najtwardszego zawodnika.

at
Or

Plansze w GET MEDIEVAL składają się z kilku do kilkudziesięciu komnat oddzielonych od siebie różnej wielkości drzwiami. By je otworzyć, trzeba posiadać jeden z trzech kluczy (srebrny, brązowy lub złoty), bądź stanąć na odpowiedniej zapadni w podłodze. Można również znaleźć tzw. Skeleton Key, który otwiera „wszystko" i bez ograniczeń ilościowych, ale działa tylko kilkadziesiąt sekund. W komnatach, poza potworami oczywiście, znajdują się przeróżne skrzynie, w których po otwarciu złotym kluczem można znaleźć rozmaite przedmioty tj. dodatkową energię czy skarby. W pokojach można również znaleźć pułapki opóźniające ruch postaci lub zadające jej rany przy pomocy prądu. Często trafiają się rów-

nież tzw. wylęgarnie, z których co chwila wyłaniają się nowe potworki. Nierzadko spotyka się także złodzieja, który potrafi z prędkością błyskawicy obrobić nas ze wszystkiego co posiadamy i ulotnić się jak sen jaki złoty. Na szczęście, jeśli uda nam się go zabić zanim ucieknie, to odzyskamy wszystko co straciliśmy i dostaniemy jeszcze prezent w postaci dodatkowego przedmiotu. Często można również spotkać upgrade broni i pancerza — dzięki niemu nasze strzały będą silniejsze i zaczną razić kilku wrogów w jednej linii, a lepsza tarcza sprawia, iż jesteśmy nie tylko odporniejsi na ciosy, ale też poruszamy się szybciej.

W rozgrywce może brać udział do czterech graczy bez konieczności podłączania się do sieci czy spinania kablem (choć i taka możliwość zachodzi). Wystarczą joypad, joystick i klawiatura (z której może z powodzeniem korzystać dwóch graczy, ale będzie to trochę mniej wygodne). Tryb Multiplayer otwiera przed nami wielkie możliwości, gdyż poprzez stosowanie skomplikowanych metod prowadzenia ognia możemy doprowadzić do sytuacji, w której żaden z graczy nie straci ani trochę energii. Np. jeden szybki zawodnik (najlepiej Elf) otwiera drzwi, od razu wycofuje się na pozycję, w której z dwóch stron będzie osłaniany przez ściany i stamtąd prowadzi ostrzał. W tym czasie dwaj pozostali gracze kładą ogień zaporowy na dwie nie osłonięte linie, zaś czwarty, przez umiejętne poruszanie, wabi wrogów do pułapki. W ten sposób żaden stwór nie dostanie się do łucznika, a co za tym idzie, nie zrobi mu krzywdy. Nowi zawodnicy mogą się dołączyć w każdej chwili, nie muszą grać od początku. Wystarczy tylko wcisnąć odpowiedni klawisz na kontrolerze. Daje to nam wiele swobody, gdyż nie zawsze musi zbierać się cała paczka. Gdy jesteś sam, możesz po prostu wystawić sprzymierzone postacie na śmierć i grać dalej, a gdy wpadną koledzy, znów dołączą się do ciebie.

PRODUKCJA: Monolith

WYMAGANIA: P-90 16 MB RAM

UWAGI: Lekka, dopracowana, relaksująca pozycja.

Grafika gry bardzo przypadła mi do gustu. Jest wykonana w dobrym komiksowym stylu, postacie bohaterów są kolorowe, dopracowane i mimo że stworzone z bitmap, sprawiają wrażenie trójwymiarowych. Lochy natomiast pokryte są ponurymi posadzkami i spacerują po nich blade potwory, co jeszcze bardziej utwierdza nas w przekonaniu, iż to my jesteśmy ci dobrzy fajni kolesie, muszący sobie poradzić z hordami smutasów, by nie stać się tacy jak oni.

Oprawa dźwiękowa programu to jedna z jego największych zalet. Podczas wędrówki towarzyszy nam wpadająca w ucho melodyjka, ułatwiająca wczucie się w mroczny klimat lochów. Gdy wystrzelimy pocisk, w zależności od jego rodzaju usłyszymy różne dzięki. Może to być przeraźliwy świst (strzała) lub głuchy huk (topór). Żywe potwory wydają rozmaite dźwięki, od jęku po straszliwe wycie. Gdy kreatury umierają i rozwalają się na strzępy, słychać głośny plusk, jeśli zaś w okolicy nie będzie żadnego stwora, to możemy posłuchać odgłosów własnych kroków, normalnie zagłuszanych przez inne dźwięki.

Nasze postacie również nie są nieme i potrafią komentować aktualną sytuację. Teksty są naprawdę dowcipne i dobrze dobrane do okoliczności i osobowości. Tak, tak, postacie w GET MEDIEVAL mają własne osobowości, np. Elf w sytuacjach wyjątkowego zagrożenia stwierdza: „Robin Hood by się bał, a ja nie", a gdy znajdzie wyjątkowe ilości złota — „jestem bogaty, idę stąd". Rycerka zaś co chwila powtarza, iż jest lepsza od mężczyzn i że ma ochotę iść na zakupy. Prawdziwa pogadanka zaczyna się dopiero wtedy, gdy na ekranie znajdują się dwie lub trzy postaci. Wtedy bohaterowie sprawiają wrażenie, iż konwersują ze sobą. Gdy ktoś zagarnie zbyt wiele skarbów, inni skomentują to „jesteś złodziej, ja się tak nie bawię" lub po prostu „oddawaj". Podobne odzywki nasi bohaterowie mają również w przypadku, gdy chodzi o energię i uzbrojenie, ale najfajniejsze teksty można usłyszeć, gdy jakaś postać zostanie przypadkowo trafiona przez inną. Głupi barbarzyńca powie wtedy „nie blokuj mojego topora swoim ciałem", zaś Elf skwituje wszystko „Ups. przepraszam" po czym będzie strzelał dalej. Na szczęście strzały towarzyszy wyprawy nie robią nam krzywdy.

Grać można w trzech trybach: kampanii (solidnie i z głową przygotowanych czterdzieści poziomów), na własnych planszach zorganizowanych w postaci pliku (prawdopodobnie będzie je można też ściągnąć z netu). Stworzenie planszy można powierzyć również komputerowi, który robi to naprawdę szybko i dobrze. Dzięki tej trzeciej opcji, gra nigdy nie będzie wyglądała zupełnie tak samo, zupełnie jak w DIABLO.

GET MEDIEVAL to dobra gra, zupełnie niepodobna do innych. Polega głównie na poruszaniu się po labiryncie i strzelaniu do wszystkiego, co się nam nie spodoba — całe główkowanie to szukanie kluczy i otwieranie nimi odpowiednich drzwi. Dzięki opcji gry dla wielu graczy, na pewno przy monitorze spotka się wielu starych znajomych, a dowcipne komentarze rozładują napięcia między nimi i sprawią, iż co chwila będą wybuchały salwy śmiechu.

Wreszcie ktoś zrobił zręcznościówkę w starym, dobrym i średniowiecznym stylu, bez nowomodnych udziwnień.

RedJack

I znowu Jolly Roger posmutniał...

Revenge of the Brethren

Gry o piratach mają swoją długą historię. Było kilka tekstówek, których tytułów nikt już nie pamięta, byli słynni PIRATES! oraz PIRATES! GOLD i przede wszystkim — trylogia MONKEY ISLAND. Mi oczywiście najbardziej podobały się trzy gry firmy LucasArts. Dlaczego? Odpowiedź na to pytanie jest prosta: bo były to przygodówki. Dlatego z niecierpliwością oczekiwałem kolejnej gry tego gatunku, traktującej o piratach.

Jest rok 1711. Gracz wciela się w postać młodego nieroba, Nicholasa Dove. Chłystek za nic ma pracę na rodzinnej farmie, bardziej pociąga go myśl o pirackich przygodach, choć zna je tylko z opowiadań. Traf chciał, że do jego rodzinnego portu — Lizard Point gdzieś w Anglii — zawinął okręt morskich zbójców pod dowództwem kapitana Lyndona Justice. Nicholas natychmiast postanowił zaciągnąć się pod kościstą banderę.

Okazało się jednak, że sprawa nie jest tak prosta. Mały Nick najpierw musiał zdobyć broń i nauczyć się walczyć. W trakcie poszukiwań miecza, usłyszał przedziwną historię o królu piratów, słynnym kapitanie Redjacku, który wraz ze swą drużyną Braci (Brethren) dokonał pewnego razu skoku stulecia i wykradł wojskom Kartaginy (!) masę złota. Załadował je na swój statek, ale jego radość nie trwała zbyt długo, gdyż Fenicjanie wysłali w pościg całą swoją flotę. Na nic zdałaby się jednak ta obława, gdyby nie fakt, że jeden z Braci zdradził swych kompanów. Umierający Redjack rzucił klątwę na skarb — nikt nie będzie mógł się nim cieszyć, dopóki zdrajca nie zostanie zdemaskowany i ukarany. I tego właśnie zadania postanowił podjąć się młokos z Lizard Point. A że przy okazji wpadnie w ręce parę świecidełek...

Firma Cyberflix cały czas udoskonala swój engine graficzny, DreamFactory. W poprzednich przygodówkach, w których akcję obserwowaliśmy z perspektywy pierwszej osoby (DUST i TITANIC), można było jedynie poruszać się po wyznaczonych ścieżkach i obracać o 90 stopni. Teraz możemy kręcić się wokół własnej osi do woli, a na dodatek spoglądać w górę i w dół. Pozwólcie jednak, że nie będę się zbytnio zachwycał tym systemem, gdyż w obecnych czasach taki sterownik jest już standardem, a widzieliśmy go na przykład w takim arcydziele wizualnym, jakim była gra WERSAL 1865. Wręcz go zganię, ponieważ przy przechodzeniu z lokacji do lokacji ekran ulega taaaaaaakiej pikselozie, że aż oczy bolą. Kiedy się zatrzymamy, wszystko wraca do normy i znów widzimy bardzo ładne tła i scenerie z dużą ilością kolorowych detali, jednak nieprzyjemnego wrażenia nie da się zapomnieć. Animowane scenki, których jest bardzo dużo, również nie ratują sytuacji, gdyż postacie w nich występujące poruszają się jak roboty i wygląda to bardzo nienaturalnie. Ten mankament dało się zauważyć już w poprzednich przygodówkach firmy Cyberflix, ale programiści nie zdecydowali się na wprowadzenie poprawek. Pozostaje tylko kląć ich pod nosem.

Pomijając kwestie graficzne, sterownik jest całkiem niezły — nareszcie do grania nie potrzebujemy klawiatury (w DUST i TITANIC myszki używaliśmy do badania ekranu, a klawiszy kursorów do chodzenia). Rozmowy prowadzimy wybierając odpowiednie kwestie dialogowe. Trzeba pochwalić aktorów, którzy podkładali głosy bohaterów: mówią czysto i wyraźnie, choć bardzo często pirac-

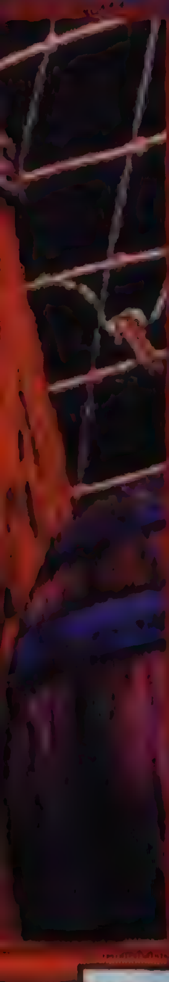
kim żargonem, w którym niejednokrotnie pomylono przypadki odmiany rzeczownika, choć w języku angielskim, jak wiadomo, są tylko dwa. To oczywiście nie świadczy o nieuctwie twórców gry. Uważam wręcz, że taki zabieg wyszedł grze na dobre. Przecież korsarze nie byli jakimiś prymusami najlepszych uniwersytetów, tylko najczęściej analfabetami! W REDJACK piraci zostali przedstawieni tak, jak wyglądali w rzeczywistości — brudni, zaniedbani, głupi, źli. Śmieszne są filmy, w których korsarze wychodzą na szlachetnych junaków, podbijających serca dam (vide Karmazynowy Pirat).

Bamsobrody

To, co było największą zaletą gier DUST i TITANIC, to wspaniały wirtualny świat, w którym bohaterowie żyli własnym życiem. Tam postacie pojawiały się w różnych miejscach o dowolnych porach, czuło się miotów i główkowania: co z nimi zrobić? Buee — to nie o to chodzi w przygodówkach.

Gra jest generalnie dość prosta, jeśli nie liczyć paru elementów zręcznościowych i logicznych, które mogą na chwilę zatrzymać postępy gracza. Nicholas często będzie dobywał miecza, a potem także pistoletu, aby ratować własną skórę. Walki nie są strasznie trudne, ale ponieważ czasami występują tuż po sobie, a w międzyczasie nie ma możliwości nagrania stanu gry na dysk — mogą skończyć się porażką.

upływ czasu, jakieś zmiany w otoczeniu, zupełnie niezależne od gracza. I to gracz musiał do tego dostosować swoje działanie. W REDJACK zamiast jakiegoś postępu w tej sprawie obserwujemy totalny regres — bohaterowie stoją cały czas w tych samych miejscach jak przykuci, upływu czasu w ogóle się nie odczuwa. Za grosz realizmu. Cała gra składa się niejako z kilku etapów: najpierw Lizard Point, potem podróż statkiem, rozróba na Jamajce, bezludna wyspa... W każdym z tych miejsc mamy do wykonania dwie, góra trzy czynności — i czeka nas następna podróż. Jest bardzo mało przedmiotów



PRODUKCJA: Cyberflix

WYMAGANIA: P-100, 16 MB RAM

UWAGI: Przeciętniak, przeciętniak i jeszcze raz przeciętniak.

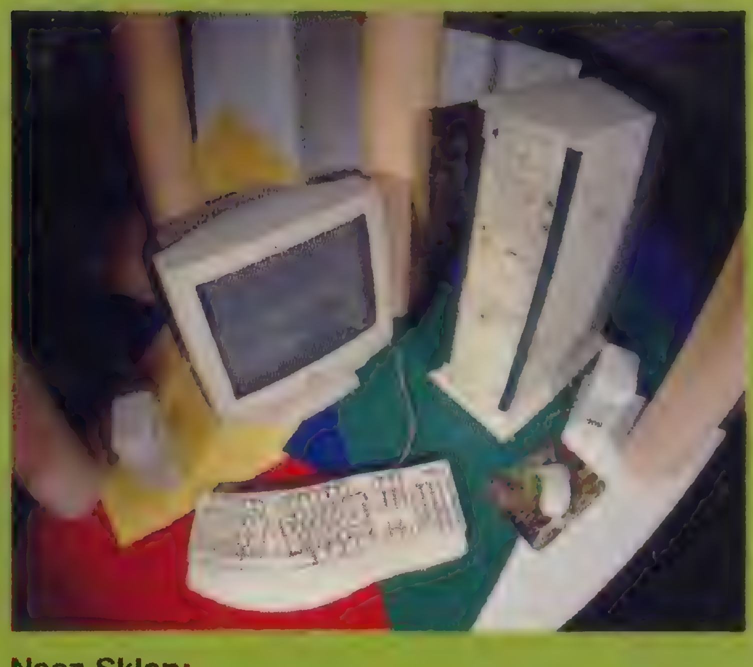
Natomiast kilka zagadek logicznych czeka na graczy na wyspie Redjacka. Szkoda, że w większości przypadków są to oklepane schematy, które znamy z wielu innych gier (np. trzeba odtworzyć na układance wzorek, jaki dało się zauważyć kilka chwil wcześniej.

Tak jak fragmenty zręcznościowe i logiczne, również zagadki stricte przygodowe nie są zbyt trudne. Z reguły, jakichś podpowiedzi możemy się doszukać w rozmowach z napotykanymi osobami. Nieraz rozmówca wprost powie, co dokładnie należy zrobić w danym momencie gry. To sprawia, że w REDJACK: REVENGE OF THE BRETHREN gra się szybko i przyjemnie. Ale, niestety, chyba nieco za szybko. Po dwóch dniach, kiedy już ją ukończymy, możemy płyty schować do pudełka, je z kolei postawić na szafę i o pirackiej przygodówce wydanej przez Cyberflix zapomnieć. Niech spoczywa w spokoju.

Bo, tak na dobrą sprawę, nie ma w tej grze nic nadzwyczajnego. Sterownik już był, zagadki są znane, fabuła naciągana, akcja liniowa, a świat przedstawiony nie tak bogaty jak w DUST czy TITANIC. Myślałem, że jeśli pracuje się nad grą dwa lata, to można coś oryginalnego wymyślić. A tak, mamy po prostu grę, jakich jest już mnóstwo.

Net Seller Sp. z o.o.

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!



Nasz Sklep: www.netseller.com.pl

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40
fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

NET KOMPUTERY

Cennik z 9 września 1998

Komputery NET-C z procesorami IDT i IBM z MMX

Zestaw zawiera:
NET C:
• płyta główna TX A-Trend 512c • **karta muzyczna** • karta graficzna S3 Trio 64 2 MB • **CD Rom x24** • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3,5" • procesor • wentylator • klawiatura • CN - procesor IDT w C20/C22 • CX - procesor IBM/Cyrix w C23/C26 • bez dysku twardego, monitora i myszy.

	netto	brutto
Komputer NET CN 20	956	1167
Komputer NET CN 22	1004	1225
Komputer NET CX 23	963	1174
Komputer NET CX 26	1062	1296

Komputery NET ADEN z procesorem AMD K6 i "3D" z MMX

Zestaw zawiera:
NET "ADEN":
• płyta główna TX A-Trend 512c • **karta muzyczna** • karta graficzna S3 Trio 64 2 MB • **CD Rom x24** • 16 MB Ram EDO • FDD 3,5" • obudowa Mini Tower • procesor • wentylator • klawiatura • procesor AMD K6 • 3D - procesor AMD K6-2-3D, bez dysku twardego, monitora i myszy

	netto	brutto
Komputer NET Aden 26	1116	1362
Komputer NET Aden 30	1205	1470
płyta główna EPoX 100 MHz MVP3		
Komputer NET Aden 30 3D	1465	1787
Komputer NET Aden 33 3D	1772	2162
płyta główna EPoX 100 MHz MVP3, 32 MB DIMM 100MHz		
Komputer NET Aden 30 3D 100MHz	1539	1878

Komputery NET ITON z procesorem INTEL Pentium II lub CELERON z MMX

Zestaw zawiera:
NET "ITON" P2:
• płyta główna PII AT LX ATrend AGP • **karta muzyczna** • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • FDD 3,5" • **CD Rom x24** • klawiatura • 32 MB DIMM • obudowa Mini Tower • wentylator • bez dysku twardego i monitora • CL - procesor INTEL CELERON z MMX bez cache, procesor Pentium II z MMX 512 kB cache

	netto	brutto
Komputer NET Iton CL 26	1515	1849
Komputer NET Iton CL 30	1607	1961
Komputer NET Iton 26 L	1980	2416
Komputer NET Iton 30 L	2230	2721
Komputer NET Iton 33 L	2461	3002
wersja ATX= płyta główna P-II BX Tekram ATX • obudowa ATX • klawiatura PS • reszta j.w.		
Komputer NET Iton 35 BATX	3062	3736
Komputer NET Iton 40 BATX	3735	4557
Komputer NET Iton 45 BATX	4082	4981

	netto	brutto
Dysk twardy 2,1 GB Samsung UDMA	434	529
Dysk twardy 3,2 GB Samsung UDMA	484	591
Dysk twardy 4,3 GB Samsung UDMA	539	658
Dysk twardy 6,4 GB Samsung UDMA	668	815
Dysk twardy 8,4 GB Samsung UDMA	804	961

	netto	brutto
Oprogramowanie Windows '95 CD PL OSR2 OEM	326	398

Dominion

Storm over gift 3

sathorn

Zasiadając po raz n–ty do któregoś tam z kolei RTS ma się pewne przyzwyczajenia i oczekiwania, które nie zawsze pokrywają się z zamysłem projektantów gry. Po co stosować własne rozwiązania problemu sterowania postaciami, skoro przez parę lat wypracowano już jakiś standard? Nie ma po co, i to nawet jeśli stosowane teraz rozwiązania nie są idealne.

Ale nie uprzedzajmy faktów. Gra jest w stylu s–f, w znanym nam schemacie — kilka ras, walczących o dominację. Źródłem dochodów w grze są zielone bajorka, z których uzyskuje się pewien rodzaj gazu — jakoś on się nazywa, ale nie to przecież jest najważniejsze. Gracz musi skolonizować obce światy, w czym oczywiście przeszkadzają mu jednostki wroga... Do przejścia w trybie single 25 misji o rosnącym (i to szybko) stopniu trudności. Powiem krótko: bez dwóch, trzech godzin i częstego save'owania nie ma szans na wygraną. W multiplayerze standardowe tryby połączeń: przez sieć, kabel i modem. Może grać ze sobą do ośmiu graczy. Dodatkowo dołączony do gry edytor map pomoże w skonstruowaniu nowych planszy, aby zabawa mogła trwać bez końca.

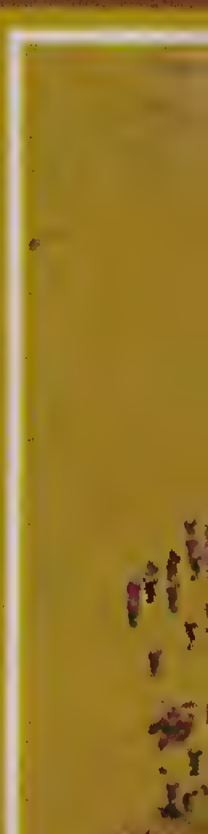
PRODUKCJA: Ion Storm

WYMAGANIA: P-166, 32 MB RAM

UWAGI: Kto późno przychodzi, sam sobie szkodzi.

Jak ta gierka wygląda? Ano, nie można powiedzieć, grafikę można nawet podkręcić do 1280 x 1024! Niezły czad! Ale niewiele wtedy widać :). W każdym razie, można, ale uwaga na monitor! Może wybuchnąć! Animacje postaci w grze są urozmaicone i nadają im swoisty klimat — dwu, cztero i sześcionożne stwory i roboty mają swój urok. Pewien niedosyt czuje się natomiast oglądając animację początkową przed misją — przydałoby się jakieś urozmaicenie! Chociaż, nie powiem, intro jest na poziomie. Jeszcze mała uwaga dla osób słabo znających angielski: briefing (odprawa) jest prowadzony jedynie jako audio — zero tekstu. Więc jeśli akurat w domu ktoś kichnie albo siostra właśnie puszcza na cały regulator „Just 5", to niestety nie dowiesz się o co chodzi. Pomaga użycie klawisza ESC i przeczytanie jakie czekają cię zadania w danej misji... DOMINION ma jeszcze jedną wadę, ale ta jest udziałem większości RTS-ów — beznadziejne reagowanie na niespodziewany atak wroga. Jednostki, które właśnie gdzieś prowadzisz, nie zareagują tak szybko jak zrobiłby to ostatni nawet bałwan na prawdziwym polu walki. One jakby nigdy nic idą sobie dalej, choć od tyłu połowa z nich jest wyrzynana w pień — czy doczekam się na tyle cwanej AI w jakimś następcy DOMINION, że na takie zdarzenia komputer będzie reagował w normie średnio rozgarniętego szympansa? Ale zostawmy to, nie będę czepiał się szczegółów.

Najbardziej zaintrygował mnie nowy „system komunikacji z użytkownikiem", co po ludzku oznacza po prostu sterowanie grą. W klasycznych RTS-ach produkcję i operacje na budynkach odbywają się za pomocą kliknięć na powyższych. Tutaj odbywa się to za pomocą swoistego menu umieszczonego w listwie na dole ekranu. Podzielone menu pozwala na produkcję budynków, żołnierzy i sprzętu zmechanizowanego — a więc nie trzeba już zaiwaniać w zawrotnym tempie myszką po mapie, wybierając budynki, aby można było wyprodukować w jednym krańcu mapy żołnierzy, a w innym czołgi. Teraz mamy wszystko pod ręką. Jednak prawdziwą rewolucję zauważyłem dopiero naciskając prawym przyciskiem myszy na budynku lub jednostce. Otrzymujemy oto dostęp do dodatkowego menu, w którym zawarte są podstawowe rozkazy dla jednostek oraz dodatkowe opcje dla budynków. Super.



Jakie opcje? Jest tam, między innymi, upgrade'owanie budynków oraz... autorepair! Tak, odpada nam już pilnowanie każdego ataku po to, by w jego trakcie naprawiać zniszczenia np. wież wartowniczych. Tutaj, skoro widzimy że atak jest słaby i nasze bunkry sobie z nim poradzą, możemy spokojnie kierować akcją gdzie indziej, bo bunkry mając włączony autorepair same się naprawią...

A teraz następny kwiatek z ogródka Ion Storm (twórcy gry):

pod prawym przyciskiem myszy ukrywa się nowy zestaw rozkazów dla naszej armii. Do dzisiaj takiego rozwiązania próżno by szukać w innych RTS. Namiastkę takich komend można było zasmakować w X-COM Apocalypse. A więc, mamy tutaj do dyspozycji czołganie, klękanie, pokazywanie zasięgu rażenia (jednostek oraz np. bunkrów), patrolowanie oraz kilka innych. Patrolowanie również nie odbywa się na zasadzie bezładnego kręcenia się w kółko. Możemy dokładnie zaznaczyć punkty docelowe, więc nasza jednostka będzie patrolować dokładnie te punkty, o które nam chodzi. Ale najlepszy rodzynek na koniec — można sobie pod definiowalnymi klawiszami zaznaczać grupę jednostek tak, aby można było szybciej i efektywniej prowadzić uderzenie. Czasem w ogniu walki trudno jest zaznaczyć grupę czołgów, gdy wokół kręci się kilkudziesięciu piechurów. A tak — wciskamy jeden klawisz i wydajemy rozkaz piechurom, potem klik! drugi klawisz — i kierujemy czołgami. To bardzo ułatwia dowodzenie atakiem.

A co z produkcją? Czy również w jakiś sposób została usprawniona? A jakże, nie obyło się bez małych cukiereczków i w tej branży. Produkując jakąś jednostkę możemy ustalić, ile fabryka ma wypuścić sztuk! Jeśli np. chcemy 4 czołgi, to klikamy cztery razy i mamy +4 do produkcji, jeśli potrzeba więcej — proszę bardzo! Odpada nam więc odrywanie się od kierowania atakiem, aby wyprodukować posiłki dla walczących. Ktoś powie: „ale trzeba przecież wskazać jeszcze jednostkom świeżo wyprodukowanym, dokąd mają pójść"? Ano, nie tak do końca — każda fabryka może mieć swój „destination point", do którego wyprodukowane jednostki będą się automatycznie kierowały! Natomiast jeśli już opanowaliśmy wszystkie źródła gazów i jesteśmy obrzydliwie bogaci w surowce, możemy ustawić znak nieskończoności i zacząć bez końca produkować żołnierzy.

Strategia w grze w gruncie rzeczy nie opiera się na schemacie „zbierz forsę, wybuduj za wszystko wojska i zalej nimi wroga". W wielu przypadkach takie postępowanie nie przynosi spodziewanego efektu. Dlaczego? Dlatego, że jednostki naziemne są dużo efektywniejsze w obronie niż w ataku! Tak, parę razy kilkoma cyborgami powstrzymywałem watahę ichnich „marines", natomiast sam, atakując nimi wroga, traciłem je natychmiast! Cóż, każda jednostka ma swoje zastosowania. No i jeszcze jedno — chrońcie dowódcę. Jego strata oznacza przegraną — czyżby tak spadało po jego śmierci morale żołnierzy, że stają się całkowicie niezdolni do walki? Wymagania sprzętowe również nie są wygórowane — wiem, że nie każdy ma w domu nawet P133 MHz, a gra wymaga do rozsądnej prędkości co najmniej P166 MHz i 32 MB RAM. Czy to dużo? Sądzę, że w chwili gdy PII 400 wchodzi do ogólnego zastosowania, wymagania te nie są szokujące.

Jednak, mimo mych pochwał, gra raczej nie stanie się przebojem. Dlaczego? Tak jak wspomniałem na początku, większość graczy ma ustalone schematy postępowania w grach tego typu. Wiem z własnego doświadczenia jak trudno przestawić się na inną klawiszologię czy rodzaj sterowania myszą. Prababka (pradziadek?) RTS-ów — DUNE 2 — była prekursorem tego gatunku gier. Kiedyś grając w nią nie wyobrażałem sobie innego sterowania czy usprawnień. Po latach (jak to brzmi!) wróciłem do niej z okazji majowego numeru Resetu i... zawiodłem się straszliwie, nie mogłem się ruszyć, nie wiedziałem jak zaznaczyć jednostki itp. A wszystko to było wynikiem przyzwyczajenia do sterowania pochodnymi C&C.

Gdyby DOMINION ukazało się przed STARCRAFT, przed TOTAL ANNIHILATION, co najmniej 2 lata wcześniej... Cóż na listach przebojów gier strategicznych nie królowałaby dziś gra Blizzarda.

Jesteś licealistą?
Przed tobą matura?
Chcesz studiować?

Czytaj Cogito

Dowiesz się, co Cię czeka
- teraz (szkoła),
- w maju (matura),
- za rok (studia),
- za pięć lat (życie).

Czytaj „Cogito",
pisz do „Cogito".
O czym?
- kup, a się dowiesz!

House of the dead

Ator

Horror to to nie jest, ale przestraszyć się można.

W grze wcielamy się w postać prywatnego detektywa, który po tajemniczym telefonie decyduje się wyruszyć do tytułowego Domu Martwych, by sprawdzić co się stało. Na miejscu okazuje się, iż cały budynek opanowały jakieś dziwne potwory rodem z najgorszego horroru i metodycznie eksterminują pracujący tam, bogu ducha winny, personel badawczy. Być może nasz heros olałby to i spokojnie wrócił do biura, ale jedna z gadzin zaatakowała także jego, a tego żaden prawdziwy twardziel nie daruje. Dlatego też nasz bohater przeładował broń, poprawił krawat i ruszył w stronę majaczącej w oddali budowli, by siać śmierć i zniszczenie a przy okazji uratować kilku cieniasów i rozwiązać zagadkę swojego życia — kto u licha do niego dzwonił.

Jak już się za pewne zorientowaliście HOUSE OF THE DEATH to celowniczek. Pamiętając tę znakomitą grę z automatu SEGI sądziłem, że i wersja pecetowa będzie wyśmienita. Niestety — myliłem się. Gra zachowała co prawda mroczny klimat i szybkość akcji pierwowzoru, ale grafika została skopana zupełnie.

Najwyższa rozdzielczość jaką przewidzieli twórcy, to 640 na 480 pikseli. Fakt ten można by było znieść, gdyby nie to, że gra nie wykorzystuje absolutnie żadnych akceleratorów, w związku z tym wszystkie postacie, choć w pełni trójwymiarowe, prezentują się nie najlepiej: chorują na zaawansowaną pikselozę, są kanciaste i wyglądają jakby za chwilę miała odlecieć z nich farba, a niejednokrotnie potrafią posiadać przerwę w jakiejś części ciała — najczęściej w pasie lub kolanach. Otoczenie również mogłoby być ładniejsze, to wygląda jakoś sztucznie i dominują w nim ciągle te same pastelowe barwy. No cóż, przynajmniej środowisko się nie rozłazi. Dźwięk natomiast prezentuje się bardzo dobrze. Jęki, wrzaski i krzyki w połączeniu z prawie nieustającym hukiem wystrzałów tworzą koktajl, po wypiciu którego nawet największemu wielbicielowi horrorów może zabić szybciej serce. Odgłosy mają także znaczenie praktyczne, gdyż każdy potwór hałasuje trochę inaczej i dzięki temu możemy w łatwy sposób zorientować się, kto właściwie stoi za zamkniętymi drzwiami.

Sama rozgrywka jest natomiast nieliniowa i bardzo pasjonująca. Po całym terenie rozrzuconych jest mnóstwo skrzyń, waz, beczek i innych przedmiotów, które po zniszczeniu mogą pozostawić przydatne gadżety w stylu dodatkowego życia czy ulepszenia broni. Życie możemy także zdobyć ocalając jednego z naukowców (łatwo ich rozpoznać: ubrani są na biało i wrzeszczą: HELP ME. Jest również wiele różnych dróg prowadzących przez każdy poziom. To, którą z nich zostaniemy skierowani, zależy najczęściej od tego czy uda nam się uratować jakiegoś człowieka (np. tego niesionego na moście) lub czy strzelimy w jakieś konkretne miejsce (np. przełącznik albo drzwi). Na każdym etapie znajduje się ok. pięciu takich rozwidleń drogi, dzięki czemu gra nigdy nie będzie wyglądać identycznie.

W pecetowej wersji „HOUSE OF THE DEATH" do wyboru mamy trzy warianty rozgrywki. ARCADE MODE czyli tak jak na automacie. Koleś wkracza i strzela do wszystkiego co się rusza. PC MODE — tu wybrać możemy jednego z sześciu zawodników, różniących się od siebie siłą ognia, ilością żyć czy naboi w magazynku oraz ilością zadawanych ran przez jedną kulę i szybkością przeładowywania. Jest też tryb, w którym możemy zmierzyć się z dowolnym bossem lub wszystkimi po kolei.

HOUSE OF DEATH jest dobrą, dynamiczną, miodną i przemyślaną grą. Dzięki wielu rozgałęzieniom na ścieżce jaką musi przebyć nasz bohater i wielu opcjom, program nie znudzi nam się szybko i pozwoli spędzić przy monitorze wiele jesiennych wieczorów. A że grafika nie powala? Cóż, TETRIS też był brzydki, a ciągle jest najlepiej sprzedającą się grą wszech czasów.

PRODUKCJA: SEGASOFT

WYMAGANIA: P166 16 MB RAM

UWAGI: Gdyby nie grafika byłoby 9

7

GUBBLE II

Tu trzeba myśleć?
Myślałby kto!

Gra logiczna? Naprawdę? Cóż, nieczęsto w me ręce trafia coś takiego, a gry tego typu bardzo lubię. Zobaczmy więc, cóż jest to warte.

Bohaterem jest niejaki Gubble D. Gleep — mały fioletowy Obcy, z uszami jak obwarzanki. Został on porwany ze swojej planety i przeniesiony na dziwny, nieznany świat, kontrolowany przez roboty. Stoi przed nim wstrząsające zadanie — musi rozmontować 150 struktur (poziomów) przy pomocy znalezionych po drodze narzędzi.

Rozmontowywanie następuje w dość dziwny sposób — na każdym poziomie (zwanym tutaj z jakiegoś powodu „zymbot") należy odkręcić wszystkie widoczne, a czasem i niewidoczne śrubki oraz powyciągać nity przy pomocy porozstawianych mechanicznych urządzeń.

Jest to gra skierowana przede wszystkim do młodszych, a nawet całkiem małych graczy. Jako taka ma czytelną grafikę (aż prosi się, żeby była ona choć odrobinę bogatsza), proste zasady i jest nieskomplikowana w obsłudze. Także poziom trudności narasta dość powoli, nowe przeszkody pojawiają się na kolejnych poziomach nie za często, akurat tak, aby można było opanować do perfekcji pokonywanie napotkanych uprzednio —czasami nawet dość głęboko w grze można napotkać poziom nie wymagający praktycznie żadnego wysiłku umysłowego.

Bohater dysponuje pewną ilością energii. Jeśli przeciwnicy obniżą jej poziom do zera — ginie. Trafiamy wtedy do głównego menu, gdzie możemy wczytać automatyczny zapis gry z momentu przed wejściem na ostatni odwiedzony przez nas poziom. Kolejne podejście rozpoczynamy z maksimum energii. Można to powtarzać w nieskończoność. I po co to wszystko? Czy nie łatwiej byłoby po prostu po utracie życia przenosić gracza od razu do wejścia na dany poziom, z pełną energią?

Drugim irytującym elementem jest sterowanie. Aby poruszyć bohatera trzeba wcisnąć przycisk kursora. Aby go zatrzymać... Nie, nie należy w tym celu puszczać kursora, trzeba nacisnąć... inny przycisk.

Jak już wspomniałem, lubię gry logiczne. Ta jednak okazała się umiarkowanie wciągająca. Może mam zbyt duże wymagania, ale nie jest to zbyt frapująca propozycja dla doświadczonych graczy. Dzieci natomiast, to co innego — one zapewne spędzą przy GUBBLE 2 wiele godzin. Nie da się ukryć, że G2 w roli niezbyt skomplikowanej gry rozwijającej zdolność kojarzenia oraz sprawność manualną sprawuje się całkiem nieźle. No i dobrze — lepiej, żeby spędzały czas na grze logicznej, niż uczestnicząc w krwawej rąbance. Prawda?

PRODUKCJA:
Actual Entertainment

WYMAGANIA:
P-90 16 MB RAM
23 MB HDD

UWAGI:
Dla młodszego brata lub siostry

pooh

ÓSMOKLASISTA
Victor 8

młodszy brat „Cogito", to dwutygodnik dla uczniów starszych klas szkół podstawowych, dla młodych ludzi, którzy już teraz myślą poważnie o swojej przyszłości. Z „Victorem" powtórzysz materiał z najważniejszych przedmiotów, odwiedzisz interesujące szkoły średnie, dowiesz się, co słychać w świecie.
Nie zabraknie także wywiadów, reportaży, artykułów popularnonaukowych.

Zapraszamy do lektury!

NFL GameDay '99

Amerykanie mówią na to „football".

Na arenę wybiega dwudziestu dwu opancerzonych herosów. Ustawiają się w kilku liniach naprzeciw siebie. Pojedynek się rozpoczyna. Tumult, ścisk, zamieszanie. Nagle jeden wyrywa się z ciżby. Biegnie, biegnie. Natychmiast rusza za nim pogoń. Już prawie dosięgają go ręce wroga. W ostatniej chwili rzuca się przed siebie. Niesiony przez niego przedmiot uderza w murawę tuż za białą linią. TOUCHDOWN! Publika szaleje! Kolejny finał Super Bowl dobiega końca.

Amerykanie to dziwni ludzie. Wszystko chcą mieć w swoim narodowym wydaniu. Filmy, jedzenie, samochody. Nawet naszemu kultowemu europejskiemu sportowi nie dali spokoju. Ukradli nazwę, przerobili piłkę i dodali do tego jakieś dziwaczne zasady. I nadal nazywają to futbolem! A dla prawdziwej piłki nożnej rezerwują jakiegoś pogardliwego „soccera"!

Każdy, kto ogląda po raz pierwszy mecz futbolu amerykańskiego (zwanego dalej futbolem), odnosi chyba nieodparte wrażenie chaosu panującego na boisku. Po pewnym czasie zaczyna się jednak wyłaniać pewien schemat — ktoś pragnie donieść dziwnie wyglądającą piłkę za kolejną linię, drużyna przeciwna z całych sił przeciwdziała temu. W gruncie rzeczy futbol to gra z dość skomplikowanymi (przynajmniej na pierwszy rzut oka) zasadami, jak to ktoś kiedyś powiedział, „najlepiej oddająca amerykańskiego ducha walki". Co do dokładniejszych zasad — patrz ramka.

NFL GAMEDAY '99 jest pierwszą z serii gier na Playstation przeniesionych na platformę PC. Jak z takimi przenosinami bywa — wiadomo. Tym razem jednak wyszło całkiem nieźle. Gra od strony graficznej przedstawia się dość ładnie, do uruchomienia wymaga dowolnego akceleratora zgodnego z Direct 3D. Sterowanie w widoczny sposób jest przeniesione z konsoli, najlepiej posługiwać się więc w tym przypadku padem — jeśli korzystamy z klawiatury, będziemy zmuszeni opanować kombinacje przycisków umieszczonych w trzech rzędach. Podczas gry dostępnych jest po kilkanaście taktyk przystosowanych do wszystkich sytuacji napotykanych podczas meczu, jak na przykład ustawiania graczy przed rozpoczęciem gry, przemieszczania członków drużyny podczas biegu z piłką czy też gry z podaniami.

Wcielamy się w jedną z dostępnych amerykańskich drużyn futbolowych. Możemy rozegrać spotkanie towarzyskie, zaliczyć sezon, pograć w rozgrywkach playoff lub też zmierzyć się z kumplami po sieci.

Jednym słowem: jeśli ktoś zna (i lubi) ten sport — gra jest warta polecenia. W przeciwnym wypadku — no cóż, zawsze można nauczyć się czegoś nowego.

PRODUKCJA: Sony Interactive

WYMAGANIA: P-166 32 MB RAM akcelerator zgodny z D3D

UWAGI: Football? Wolę europejski!

7

American football — o co chodzi

W grze biorą udział dwie jedenastoosobowe drużyny. W każdej drużynie osobą odpowiedzialną za taktykę jest quarterback. Mecz składa się z czterech piętnastominutowych kwart. Rozgrywany jest na boisku o długości 100 jardów (91 metrów).

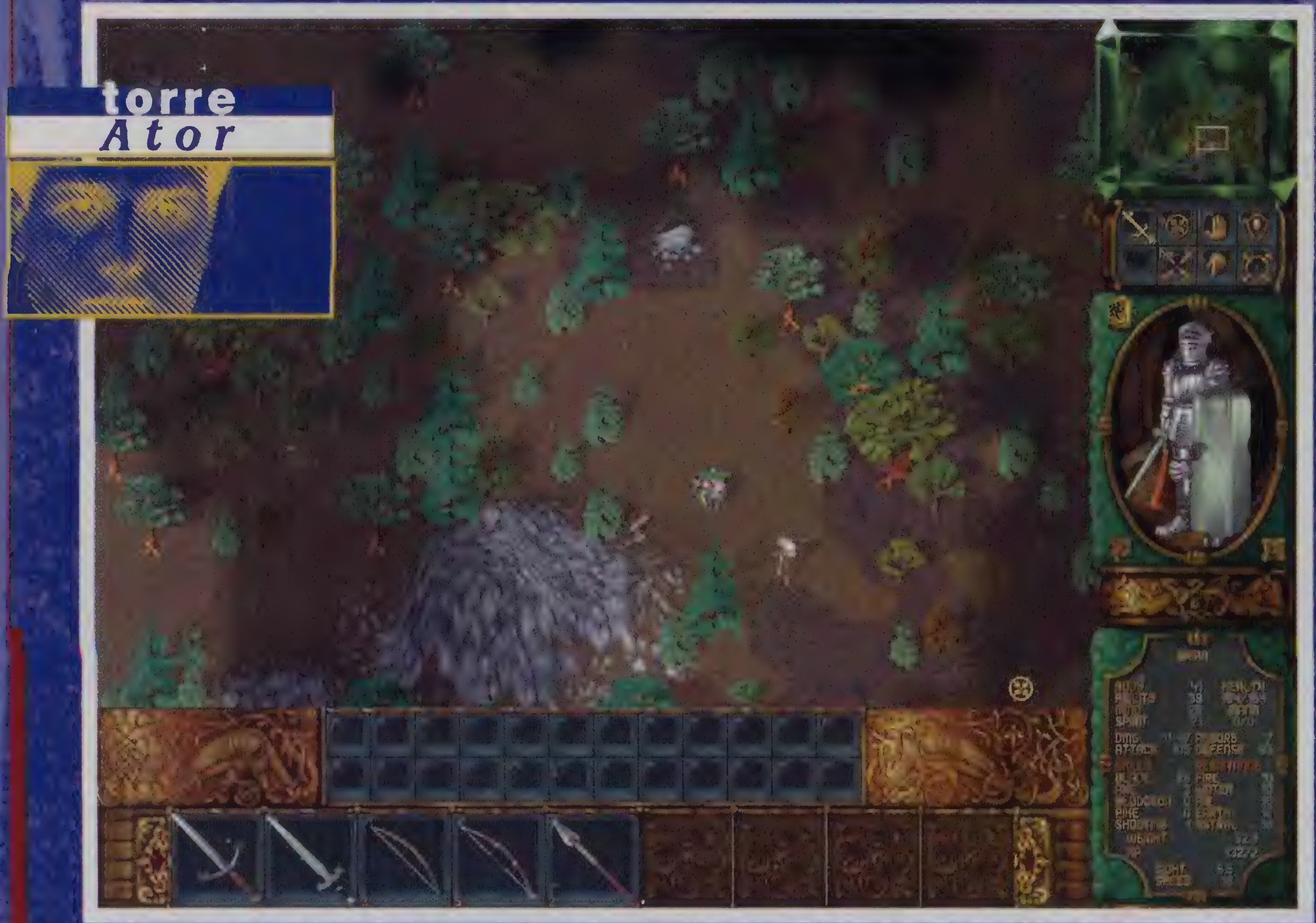
Drużyna będąca w posiadaniu piłki na początku gry to atakujący (offence), drużyna przeciwna to obrońcy (defence). W wielkim skrócie można powiedzieć, że podstawą sukcesu atakujących jest gra taktyczna (przemyślane podania lub też biegi z piłką), natomiast obrona skupia się na grze agresywnej, dążąc do zwarcia. Zadaniem atakujących jest przeniesienie piłki o co najmniej 10 jardów w [illegible] przeciwnika ([illegible]). Jeśli uda jej się to, ma do dyspozycji cztery następne podejścia itd. Ostatecznym celem atakujących jest przeniesienie piłki poza linię końcową pola przeciwnika i zdobycie przyłożenia (touchdown), wartego 6 punktów. Następnie atakujący mogą zdobyć dodatkowy punkt, oddając strzał na bramkę (jest to przestrzeń między dwoma słupami i NAD poprzeczką) znajdującą się za linią końcową.

560 Missile Tanks
230 Armoured Transports
4,000 Slayer Tanks
35/56/L
76/34/L
200 Dreadnoughts
360 Destroyers
Metro Goldwyn Mayer
MA ZASZCZYT ZAPREZENTOWAĆ
NOWĄ SUPER STRATEGIĘ W CZASIE RZECZYWISTYM
WARGAMES™
520 Phoenix
200 Shuttles
Update Enemy Position
600 Mantis
MASZ OCHOTĘ ZAGRAĆ ...NA SERIO?
Rozpowszechnianie:
ELECTRONIC ARTS™
WARGAMES GAME ©1998 MGM Interactive Inc. WARGAMES TM & ©1983 Metro-Goldwyn-Mayer Inc. Package Design ©1998 MGM Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All Rights Reserved.
Szczegółowych informacji udziela dystrybutor, firma
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66
lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69
Nasza filia w Zabrzu:
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. tel. (0-32) 275 39 72
Internet: http://www.ipscg.waw.pl
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

Krzyżówka RPG i RTS to już nowy gatunek.

Rage O

W RAGE OF MAGES wcielamy się w postać jednego z członków czteroosobowej grupy poszukiwaczy przygód, która za odpowiednie wynagrodzenie podejmuje się wykonywania różnych zadań. Najnowszym zleceniodawcą jest król, pragnący pozbyć się zła ze swego królestwa — jako że armii nie posiada, nam zlecił pozbycie się natrętów.



Do wyboru mamy dwie profesje: maga i wojownika. To, którego z nich wybierzemy, ma ogromne znaczenie dla dalszej rozgrywki, ponieważ nigdy już nie będziemy mogli przekwalifikować się. Mag nie weźmie do łapy miecza, a wojownik nie nauczy się czaru ani wdzięku. Gdy zdecydujemy się już na konkretną profesję, będziemy mogli rozdzielić

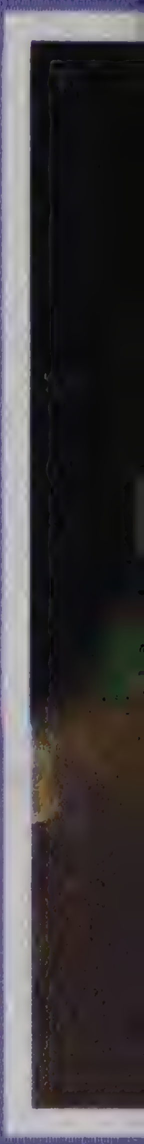
posiadane przez nas punkty pośród cztery cechy osobowe: Body, Agility, Mind i Spirit. Radzę poświęcić tej czynności dużo uwagi, gdyż tych cech w czasie rozgrywki nie da się już zmienić, chyba że znajdziemy jakiś magiczny dodatek (np. hełm dający jeden lub dwa do Agility). Następnie, w zależności od profesji, wybieramy umiejętności. Wojownik może posługiwać się: mieczem, toporem, piką, maczugą (wchodzą w to również wszelkiego rodzaju młoty, obuchy, buzdygany i kilofy) lub strzelać z łuku. Mag natomiast ma do wyboru pięć rodzajów magii: ognia, powietrza, ziemi, wody i sił astralnych.

Część strategiczna

Gdy dokonamy wyboru, rozpocznie się właściwa rozgrywka, składająca się z szeregu misji przybliżających nas do zwycięstwa. Niektóre z tych zadań wchodzą niejako w skład kampanii i trzeba je wykonać, by posunąć się dalej, inne są zlecane przez postacie niezależne i możemy je swobodnie olać, ale nie radzę — są one zazwyczaj bardzo dobrze płatne, a podczas ich wykonywania możemy spotkać innych kolegów po fachu, którzy później przyjdą nam z pomocą. Zachodzi również duża szansa, iż napotkamy innego członka drużyny, wtedy najczęściej zostanie on oddany pod naszą kontrolę, czyli będziemy mogli ingerować w jego ubiór i garnitur czarów.

Misje polegają najczęściej na odnalezieniu jakiegoś przedmiotu bądź osoby i dostarczeniu go/jej we wskazane miejsce. Czasem trzeba kogoś eskortować lub rozwalić gościa niepokojącego okoliczną społeczność. Podczas misji często korzystamy oddanych pod naszą komendę najemników lub lokalnych bohaterów (niestety, zwykle zrobią swoje i pójdą sobie precz), tak że pod naszymi rozkazami znajdzie się kilka, a nawet i kilkanaście figurek. Misje bardzo przypominają plansze WARCRAFT 2, na których nie mogliśmy stawiać własnych budowli. Akcję obserwujemy z lotu ptaka, a rozkazy wydajemy w czasie rzeczywistym. Inaczej niż w WARCRAFT natomiast zachowują się zarówno nasi kolesie, jak i ich przeciwnicy. Ci ostatni zmądrzeli wyraźnie, atakują kupą najsłabszego zawodnika (najczęściej maga) lub takiego, którego ze względu na cel misji nie możemy stracić. Potrafią także zaatakować z kilku kierunków naraz, zadać kilka ciosów i uciec, rozpraszając się tak, by nie było kogo gonić. Często zastawiają również pułapki na tych, którzy zanadto oddalili się od oddziału i tym samym stanowią łatwy cel. Nasze oddziały zachowują się zaś bardzo rozważnie i bez rozkazu nie ruszą się

z miejsca łamiąc tym samym szyki, ale jeśli ktoś wejdzie w zasięg strzału lub pod miecz, bez wahania zaatakują. Podobnie mag, gdy zobaczy, iż ktoś z drużyny zaraz zginie, to przerwie wykonywaną czynność i wyleczy nieszczęśnika. Dzięki temu sterowanie staje się nieco łatwiejsze i nie ma sytuacji, że w ogniu walki ktoś się zmydla. Zresztą dzięki spowol-



f Mages

nieniu gry możemy doprowadzić do tego, iż czas prawie się zatrzyma i będziemy mogli spokojnie ocenić sytuację.

Niestety, w sterowaniu pojawił się pewien zgrzyt — dotyczy on poruszania. Po prostu, jednostki reagują na rozkaz z pewnym opóźnieniem, co może prowadzić do tragicznych skutków. Na szczęście nie jest to wielkie opóźnienie i mi już po trzeciej bitwie przestało przeszkadzać. Misje nie są schematyczne. Np. w drugiej, gdzie musimy eskortować do

miasta mędrca, możemy podążać cały czas po drodze, gdzie spotkamy tylko ludzi, trochę goblinów i wrogo nastawionych zwierząt lub też zwiedzić cały teren, rozwalając ogromne ilości orków, duchów i wyżej wspomnianych istot. Dzięki temu uzyskamy wiele sprzętu (każdy trup zostawia po sobie broń i pancerz jaki posiadał), który w sklepie można zamienić na potrzebne nam rzeczy. Podobnie jest z ludźmi, którzy są nam przyjaźni. Możemy ich olewać i liczyć, iż kiedyś nam pomogą albo zabić i okraść z ekwipunku. Ja tak zawsze postępowałem z mieszkańcami wiosek i z nieagresywnymi ogrami, o ile na „odprawie" nie powiedziano mi, iż muszą przeżyć.

W czasie walki zwiększają nam się umiejętności ściśle związane z wykonywaną czynnością, np. jeśli walczyliśmy mieczem, to uczymy się nim lepiej posługiwać, a jeśli przed chwilą postaliśmy w kogoś ognistą strzałę — rosną nasze umiejętności władania czarami opartymi na ogniu. Niezależnie od tych cech, wzrasta również maksymalny poziom mana i zdrowia oraz przybywa punktów doświadczenia, które są jedynie odbiciem ogólnej kondycji bohatera (nie ma za nie żadnych Level Up).

RPG, czyli fajnie być ciułaczem

Między misjami zawijamy do miasta, gdzie będziemy mogli odwiedzić następujące miejsca: Tawernę — tu wynajmujmy najemników i spotykamy różnych ludzi, którzy często mają dla nas jakieś zadanie lub chcą się do nas przyłączyć; Płatnerza — tu możemy spieniężyć niepotrzebny ekwipunek (niestety cena jest kiepska) lub kupić części pancerza, broń, tarcze, przedmioty magiczne i różnego rodzaju eliksiry, zwoje i księgi z czarami. Sprzętu jest wiele rodzajów (samych tarcz naliczyłem ponad dwadzieścia), a po każdej misji dochodzi do asortymentu coś nowego. Wszystko to jest bardzo drogie, dlatego przed każdym zakupem należy się dwa razy zastanowić. Tym bardziej, iż na wojownika można założyć naprawdę dużo, od butów począwszy, a na ochraniaczach przegubów skończywszy. Można też pójść do Szkoły — tam dwaj nauczyciele (mag i rycerz) za odpowiednią opłatą wyłożą nam tajniki walki.

Gdy załatwiliśmy już wszystkie sprawunki, możemy opuścić miasto i rozpocząć którąś z wybranych misji. Zadania możemy otrzymać w naprawdę przeróżnych miejscach — najczęściej jest to tawerna, ale mi kiedyś zlecił

robotę... magik ze szkoły. Misje możemy wykonywać w dowolnej kolejności, co daje nam swobodę i eliminuje liniowość — główną wadę WARHAMMER: DARK OMEN.

Co widzę, co słyszę?

Grafikę można podzielić na dwie części. Pierwsza, to obrazki symbolizujące miasta lub wnętrza budynków oraz filmiki między misjami. Są bardzo ładne, kolorowe i zrealizowane z dbałością o szczegóły. Niestety, wyko-

nano je w rozdzielczości 640 na 480 pikseli, a gdy grę puścimy w wyższej, to obrazek będzie otaczać czarne passe-partout. Drugi element grafiki to pole bitwy, na szczęście przystosowane już do każdego trybu wyświetlania, więc zawsze wypełnia cały ekran... ale to chyba jedyna zaleta. Postacie w zależności od trybu są albo za małe i trudno jest na nie kliknąć, albo cierpią na (niewielką, ale zawsze) pikselozę. Resztę, to znaczy teren, zrobiono zupełnie nieźle. Bez trudu można odróżnić wysokość powierzchni (ma to znaczenie, szczególnie dla łuczników) i jej rodzaj.

Dźwięk nie zachwyca, ale też nie sprawia, iż mamy ochotę wyłączyć głośniki. Po prostu jest to dobra rzemieślnicza robota, o której trudno jest coś powiedzieć poza tym, iż ma ogromne znaczenie praktyczne podczas rozgrywki. Jęki potworów i szczęk oręża nasilają się, gdy drużyna przemieszcza się bliżej przeciwnika, dzięki czemu da się przewidzieć, co nas za chwilę czeka.

RAGE OF MAGES to dobra, nowatorska, nie nudząca się pozycja, o ogromnej miodności. Gatunkowo najbliższa jest WARHAMMER: DARK OMEN, ale w przeciwieństwie do niej nie jest liniowa, a gracz może ingerować nawet w najmniejsze szczegóły ubioru bohatera. Na jesienną depresję będzie lepsza od Prozacu.

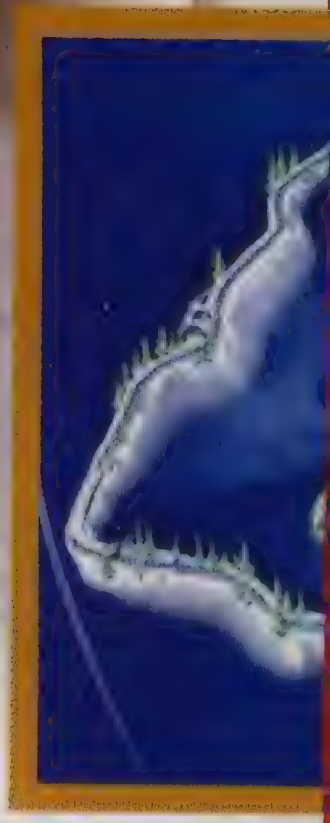
PRODUKCJA: Nival Intertainment

WYMAGANIA: P-133 16 MB RAM

UWAGI: Gdyby nie grafika, dałbym ósemkę.

7

NEED FOR SPEED



Prawie każdemu według potrzeb.

Diablo, Corvette, DB7, F550.... Ta gra spełnia marzenia każdego dużego chłopca. Gdy siedzi się w jednym ze stalowych potworów, krew szybciej krąży a serce bije w rytm silnika — siedem tysięcy razy na minutę.

Czasy premiery NFS pamiętam już dość mgliście. Było to w okolicach pierwszej Gambleriady, tej malutkiej, w kinie Capitol. Zwiedzający nie mogli się wprost oderwać od siedemnastocalowego monitora, na którym wyświetlany był prawie–płynny obraz. Prawie płynny, ale za to w SVGA! Na dodatek te wozy... Ośmiolitrowy Viper, czerwona Testarossa i czarny jak piekło Diablo. Chciało się żyć.

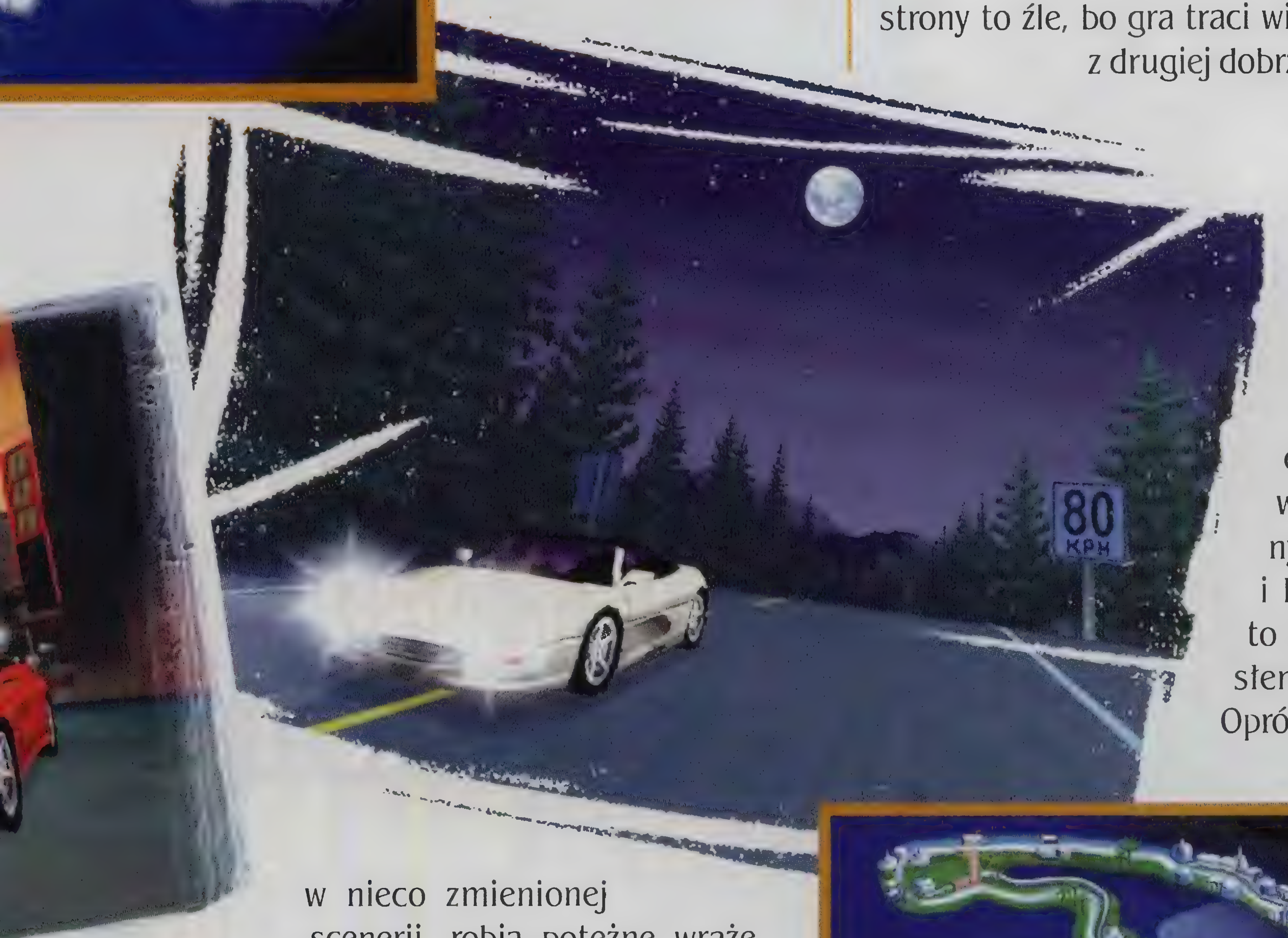
Przykro to powiedzieć, ale kolejne wersje gry to już tylko ewolucja. Trochę poprawiono grafikę i dźwięk, ale model zachowania wozu pozostał identyczny (niektórzy twierdzą, że jest nawet gorszy) jak ten sprzed lat. Doskonałość dawnego pomysłu dobrze obrazuje fakt, że NFS nadal jest grą bardzo dobrą. Bardzo, bardzo dobrą.

Wymagania sprzętowe są niskie. Program można uruchomić już na najwolniejszym Pentium i po wyłączeniu wszystkich detali cieszyć się w miarę płynną grafiką. NFS 3 działa też bez akceleratora 3D, co w dzisiejszych czasach nie jest częste. Prawdziwa uczta dla oczu czeka jednak posiadaczy szybkiego sprzętu. Voodoo2 pozwoli oglądać grę w rozdzielczości 1024x768 (bez z–bufora) a pentium2 zapewni pięćdziesiąt klatek na sekundę. Trasę widać wtedy dosłownie na kilometr naprzód!

Największy nacisk projektanci NFS 3 położyli na perfekcję graficzną produktu. WSZYSTKO jest tutaj piękne. Samochody z włączoną opcją „chrome" błyszczą jak po woskowaniu, a w karoserii odbijają się otaczające tor drzewa i budynki. Odjazd! Modele wozów wykonane są naprawdę świetnie — jeśli dodamy do tego bardzo dokładne tekstury, to otrzymamy auta wyglądające w 100% jak ich więksi bracia.

Osobną książkę można by napisać na temat tras. Trzecia część gry jest pod tym względem zdecydowanie najciekawsza, oferując bardzo zróżnicowane tereny. Można się jednak przyczepić do raczej chybionego pomysłu „dwa w jednym". O czym mówię? Podstawowych tras jest osiem. Pierwsze cztery są od siebie kompletnie różne i nie mają cech wspólnych. Jadąc widzisz w kilku miejscach drogi skręcające w prawo lub lewo, na które wjazd blokuje bariera. Otóż twórcy gry wymyślili, że druga czwórka będzie „nieco zmodyfikowaną" pierwszą czwórką. Przeważnie zmienia się pora dnia (zachodzi słońce) lub roku (pada śnieg), odblokowaniu ulegają boczne uliczki i gra zaczyna się od nowa na tej samej trasie. Przepraszam: w połowie innej...

Jak bardzo bym wybrzydzał, nie mogę zanegować nieprzeciętnej urody wszystkich torów. Szczególnie „druga czwórka", czyli pierwsze cztery trasy w nieco zmienionej scenerii, robią potężne wrażenie. Aquatica, zachód słońca, ściany budynków z białych zamieniły się w brązowo–złote, a majaczące w oddali słońce powoli zanurza się w oceanie. Summit, szaleńcza jazda w górę i w dół stoku, po ośnieżonej drodze, wśród skał i urwisk. Albo podziemna świątynia na Redrock Ridge... To trzeba zobaczyć!



Tradycyjnie już, NFS pozwala na jazdę kilkoma nieprzeciętnie pięknymi, szybkimi i drogimi autami. Nowością w trzeciej części gry jest obecność pięciometrowej kobyły, Mercedesa SL 600 (w wersji amerykańskiej). To prawda, ma 400 koni mechanicznych, ale waży też niemało. Jest nareszcie legenda wśród brytyjskich samochodów sportowych — Aston Martin, model DB7 (czemu nie Vantage??). Do tego dostajemy nieśmiertelne Ferrari 355 w wersji Spyder (czyli cabrio z miękkim dachem), najnowszy model Włochów — F550 Maranello (widziałem takie miesiąc temu na ulicy Sobieskiego w Warszawie, słowo honoru!) oraz dwa modele Lamborghini — Diablo SV i Countach. Z puli bardziej odjechanych wozów mamy jakiś nowy wymysł Italdesign (tylko V6, bleeee...), Merca CLK GTR (mniam!) oraz Corvette i Diablo w barwach amerykańskiej policji. Nie bardzo widzę sens umieszczania w grze „słabizn" w stylu Italdesign albo F355. Jest przecież tyle NAPRAWDĘ SZYBKICH wozów, chociażby McLaren F1 (wiem, był w poprzedniej części), Vector, Bugatti EB110S... No i kiedy wreszcie zobaczę w grze Porsche 911 GT1?? Ten wóz zostawiłby całą stawkę kilometr z tyłu minutę po starcie. No, może trochę przesadzam, ale naprawdę tylko troszkę... Jest opcja ściągnięcia samochodów z internetu, autorzy już zapowiadają dostępność dodatkowych aut. Jakich? To się dopiero okaże.

Denerwującą cechą NFS 3 jest „wyrównywanie szans", na co zwrócił mi uwagę Beria. Rzeczywiście, jeżeli jeden z samochodów jest na przykład bardzo szybki, to automatycznie MUSI mieć słabsze hamulce, gorsze przyśpieszenie albo słabiej trzyma się asfaltu. Z jednej strony to źle, bo gra traci wiele na realizmie, z drugiej dobrze, gdyż zapobiega wybieraniu zawsze jednego, najlepszego w grze wozu.

Przed chwilą wspomniałem o obecności dwóch dobrych wózków policyjnych — Corvette i Diablo. Wiąże się to z nowym pomysłem ludzi z EA. Oprócz standardowego unikania patroli i blokad, można teraz założyć mundur i ścigać niedzielnych rajdowców na każdej z dostępnych tras! Zabawa całkiem niezła, szczególnie w trybie multiplayer. Gracz uciekający ma możliwość podsłuchania policyjnego radia i uniknięcia zastawionej na drodze pułapki. Konieczna jest jednak bardzo dobra znajomość języka angielskiego, gdyż gadki amerykańskich policjantów przez radio bywają naprawdę niezrozumiałe.

Tryb multiplayer jest dużym atutem NFS 3. Pierwsza wersja była pod tym względem kaleka — obsługiwała wyłącznie połączenia modemowe. „Dwójka" i „trójka" pozwalają ścigać się w sieci nawet ośmiu osobom naraz. Zaprawdę, powiadam wam, zabawa jest wyśmienita! Szczególnie w trybie Hot Pursuit!

Jeżeli jeszcze nie kupiliście „Colina", to zastanówcie się dobrze — NFS 3 jest trochę gorsza, ale za to zabawniejsza!

PRODUKCJA: Electronic Arts

WYMAGANIA: P-75 16 MB RAM

UWAGI: Ładne, szybkie, przyjemne

szofe
roos

GULASH i SPÓŁKA - NUKE'M ALL!

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

NEO PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 PAŹDZIERNIK 1998 (3/98) CENA 4.50 Zł

03

MEDIEVIL

GRA ROKU NA PSX?
RECENZJA + WYWIAD

ECTS '98

RAPORT Z LONDYNU

INWAZJA SQUARESOFT

Ehrgeiz
Brave Fencer Musashi
Soukaigi
Final Fantasy VIII
Xenogears

84 strony!

HOT

THRILL KILL
SONIC ADVENTURE
WIPEOUT 64
METAL GEAR SOLID
LIBERO GRANDE
ISS PRO '98
WWF WARZONE
MOTO RACER 2
TENCHU -PAL-
FUTURE COP: LAPD

EXTRA!

KOBIETY SĄ... WYMAGAJĄCE!
czyli cała prawda o grających dziewczynach

Reset
MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

PROSTA DROGA DO INTERNETU

- co daje internet
- sprzęt na początek
- połączenie dial up
- opis usług
- darmowe konta e-mail
- dostawcy usług
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — instalacja i konfiguracja
- www
- bookmarki — co to jest i z czym to jeść
- wyszukiwarki
- i jeszcze parę innych drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

http://www.w-mag.com.pl

magazyn internetowy WWW

Sonic i Dreamcast

Pod koniec sierpnia w Tokyo odbyła się konferencja prasowa, na której zaprezentowano SONIC ADVENTURE w akcji. Przybyło 10 tysięcy fanów Niebieskiego, transmisję można było także oglądać za pomocą internetu. Wydarzenie to z pewnością przejdzie do historii gier wideo, bowiem zgromadzeni tam dziennikarze i gracze ujrzeli cudowne zjawisko — grę o niewiarygodnym potencjale, która będzie promować konsolę o olbrzymiej mocy. Sonic powraca w najlepszej formie! Przygotowano sześć postaci, po części znanych z poprzednich odsłon, a dla każdej z nich stworzono sześć questów. Przy czym, wszystkie ścieżki w pewnym momencie łączą się, odkrywając zawiłości scenariusza. Postacie posiadają specyficzne dla siebie umiejętności (np. Sonic biega z niesamowitym przyspieszeniem, zaś Tails lata), a także specjalne możliwości, które będą zdobywane w trakcie gry. Gameplay dalej będzie opierać się w dużej mierze na elementach trójwymiarowego platformera, choć interesujący jest aspekt RPG — Sonic będzie mógł werbować do drużyny nowe postacie, będzie też interakcja między postaciami (mówiący Sonic!). Prędkość, z jaką porusza się Sonic (na oko biega 20x szybciej niż Mario!) kazała autorom przygotować odpowiednio wielkie światy, i mowa tu o naprawdę gigantycznych poziomach, odtworzonych z prawdziwych lokacji. SONIC ADVENTURE to doskonały przykład nowej, 128-bitowej jakości w grach wideo. Sega nie szczędzi środków — pracujący przy grze zespół rozrósł się z 20 do 60 osób, a to świadczy o rozmachu i wierze w powodzenie przedsięwzięcia. Jeśli wszystko odbędzie się zgodnie z planem, SONIC ADVENTURE znajdzie się na półkach japońskich sklepów 20 listopada, razem z Dreamcastem.

Z Klona na Konsole

Niektóre gry na PeCeta naprawdę warte są uwagi, szczególnie, że prędzej czy później pojawią sie także i na konsolach. Mówi się, że autorzy COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES są przekonani, iż mimo ograniczeń pojemności pamięci uda im się konwertować grę na PlayStation, co bardzo podoba sie firmie Eidos — wydawcy przyszłego hitu. Z kolei, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, czarny koń ze stajni Blizzard — STARCRAFT — pojawi się tylko i wyłącznie na Nintendo 64 i będzie mieć zaimplementowany tryb multiplayer. Za to równocześnie na PC i PlayStation powstaje DUNGEON KEEPER 2. Jest szansa, że ukaże się na rynku jeszcze przed końcem roku.

Soul Calibur - Soul Blade 2

Po olbrzymim sukcesie SOUL BLADE, pojawienie się kontynuacji było tylko kwestią czasu. SOUL CALIBUR debiutuje właśnie na automatach — my zaś zacieramy już ręce, szykując się na konwersję na PlayStation. SOUL CALIBUR w salonach gier pracuje na płycie System 12 (tej samej, co TEKKEN 3), a wygląda po prostu prześlicznie. Stare 30 klatek animacji na sekundę urosło do 60, co nie tylko polepszyło płynność, ale także znacznie przyspieszyło całą grę. Świetne wrażenie robi też light-sourcing — światło w SOUL CALIBUR ma wiele źródeł i w zależności od zmiany pozycji, w różnym stopniu kąpie zawodników. Ponieważ pojawiła się cudowna konwersja TEKKEN 3, miejmy nadzieję, że tak też się stanie i z SOUL CALIBUR.

Nowe Ceny Playstation

Tak jest, Sony obniżyło ceny PlayStation, także na terenie naszego pięknego kraju. Od 1 września 1998r. konsola wraz z pakowanym do pudła joypadem Dual Shock powinna kosztować 599 PLN (było 699), a zestaw podstawowy z jednym standardowym joypadem — 549 (było 659). Należy jednak uważać na zestaw w pomarańczowym pudełku, z bundlowaną grą RAPID RACER, jest to bowiem najstarszy model PlayStation, który według legendy ma kłopoty z czytnikiem laserowym. Marzą nam się jeszcze nowe gry po 109 PLN — jak TOTAL NBA 98.

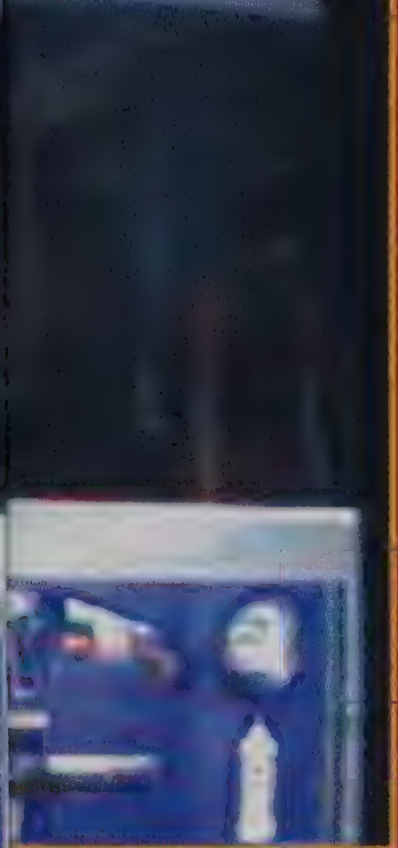
Resident Evil 1&2 Special Edition!

Już niedługo, Capcom wprowadzi do sprzedaży specjalne wersje swoich multisellerów. Pierwszy RESIDENT EVIL zostanie wzbogacony o obsługę joypada Dual Shock i... to chyba wszystko, ponieważ ukazała się już wersja Director's Cut, nosząca ślady zmian. Będzie to doskonała okazja dla Capcom, by wrzucić ich pierwszą grę do platynowej kolekcji, z odpowiednio niską ceną. RESIDENT EVIL 2 nie tylko otrzyma w prezencie przyjemne wibracje joypada, ale także i nowe tryby gry — Extreme Battle i Survival, naturalnie, dostępne dopiero po zwyczajnym ukończeniu gry. Grywalne będą dodatkowe postacie — Ada Wong i Chris Redfield ze S.T.A.R.S.

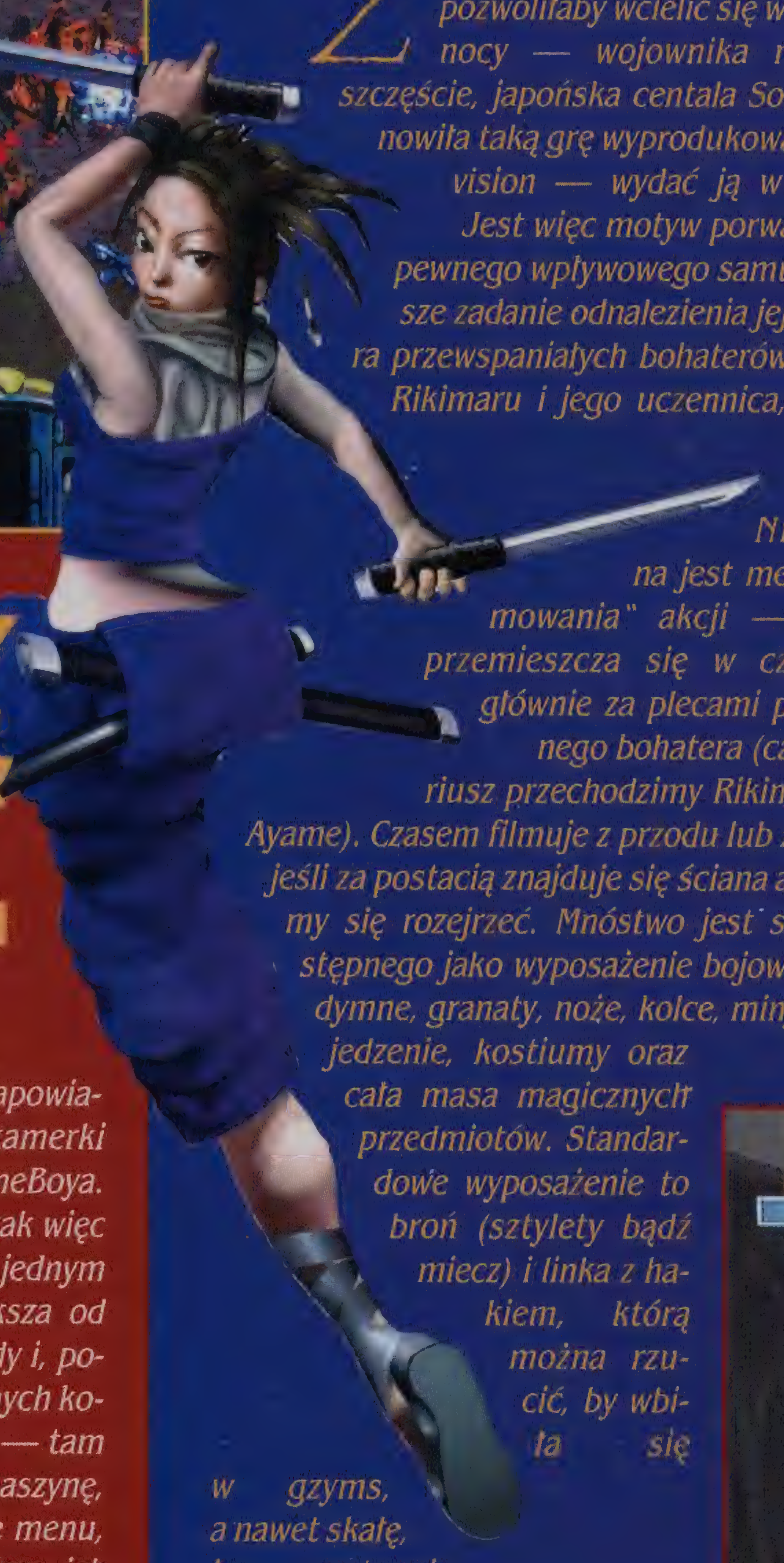
gulash & Grabarz

Gameboy Camera & Printer

Nintendo wprowadziło na rynek długo zapowiadany zestaw zminiaturyzowanej kamerki i drukareczki, podłączanych do GameBoya. Obydwa urządzenia pracują niezależnie, tak więc nie ma potrzeby kupowania kompletu za jednym zamachem. Kamerka jest niewiele większa od kartridża. Waży tyle co tabliczka czekolady i, podobnie jak drukarka, dostępna jest w różnych kolorach. Montuje się ją w banalny sposób — tam gdzie karty z grami. Wystarczy włączyć maszynę, aby twym oczom ukazało się prościutkie menu, po którym przewodnikiem jest nie kto inny jak sam Mario. Mnogość funkcji jakie spełnia ta maszynka zapiera dech w piersi. Możesz robić zdjęcia (na ekranie pojawia się obraz jak na wyświetlaczu kamery), a następnie zapisać je do pamięci. Seria zdjęć może posłużyć do zrobienia prostej animacji o objętości maksimum 30 klatek, ponieważ w kamerze zainstalowano kartridż o takiej pojemności (zwykłych zdjęć da się zachować 32). Zdjęcia można obrabiać, animować i robić z nimi, co tylko dusza zapragnie. Dopełnienie kamerki stanowi drukarka, która jest nieco większa. Drukarkę podłącza się specjalnym kabelkiem, tzw. „game linkiem" tak, aby port kartridża był wolny. Jedynym wyposażeniem maszyny drukującej są baterie i rolka papieru, montowana jak w faksie. Skojarzenie z faksem jest słuszne, ponieważ wydruk odbywa się metodą termiczną, stosowaną w faksach starego typu. Rolka wystarczy na wiele wydruków. Urządzenia są bardzo fajne i dostarczają mnóstwo zabawy.



TENCHU: STEALTH ASSASSINS



Zawsze marzyła mi się gra, która pozwoliłaby wcielić się w rolę syna nocy — wojownika ninja. Na szczęście, japońska centala Sony postanowiła taką grę wyprodukować, a Activision — wydać ją w Europie. Jest więc motyw porwania córki pewnego wpływowego samuraja i nasze zadanie odnalezienia jej. Jest para przewspaniałych bohaterów — ninja Rikimaru i jego uczennica, kuroichi Ayame. Nienaganna jest metoda „filmowania" akcji — kamera przemieszcza się w czasie gry głównie za plecami prowadzonego bohatera (cały scenariusz przechodzimy Rikimaru bądź Ayame). Czasem filmuje z przodu lub z boku — jeśli za postacią znajduje się ściana albo chcemy się rozejrzeć. Mnóstwo jest stuffu dostępnego jako wyposażenie bojowe: bomby dymne, granaty, noże, kolce, miny, zatrute jedzenie, kostiumy oraz cała masa magicznych przedmiotów. Standardowe wyposażenie to broń (sztylety bądź miecz) i linka z hakiem, którą można rzucić, by wbita się w gzyms, a nawet skałę, by następnie błyskawicznie podciągnąć się do punktu jej zaczepienia. Dzięki lince można przemieszczać się po dachach wysokich budynków, półkach skalnych, murach, a nawet drzewach.

W TENCHU fascynują trzy rzeczy. Po pierwsze, dowolność w metodzie pokonywania scenariusza. Grę zaczynasz w określonym punkcie planszy, twoim zadaniem jest zaś dostanie się do innego punktu i najczęściej zabicie ukrywającego się tam złoczyńcy. Co zrobisz w międzyczasie: czy pójdziesz po dachach kryjąc się do końca, czy ruszysz ulicami, płosząc piskliwe gejsze i wyrzynając strażników — zależy tylko od ciebie. TENCHU nie narzuca stylu gry i umożliwia swobodne poruszanie się we wszystkich wymiarach. Po drugie, poziomy. W każdym zaskakuje coś niesamowitego: kunsztowne, japońskie budowle, nadzy, naćpani jogowie roztańczeni w amoku, a tak przy tym obrzydliwi, że wstręt chwyta na myśl, iż „moja katana miałaby go dotknąć". Nie można nie wspomnieć o oryginalności przeciwników, bo tych jest doprawdy sporo. Od samurajów zbrojnych w katany, przez łuczników, halabardników, psy, niedźwiedzie i wspomnianych już jogów, po napakowanych superwojowników... no i to coś... na końcu. I wreszcie skradanie się. „Skradanie się" to jak drugi tytuł tej gry. Dość, że wydzielono osobny klawisz odpowiadający za skradanie, który wciśnięty powoduje przykucnięcie bohatera bądź jego przylgnięcie do ściany — jeśli ta znajduje się w pobliżu. Ale jaki z tego można zrobić użytek!

Bo w TENCHU zdobywa się punkty. Punkty są na przykład za niezauważone przez wroga ukończenie misji lub za jak najmniejszą ilość zabitych przeciwników. Za te zdobyte punkty można sobie kupić ekwipunek do następnej misji — im punktów więcej, tym więcej artykułów dostępnych w ninja–shopie. No i teraz, wracając do skradania się: jasnym jest niczym czoło Kojaka, jak istotną rolę pełni

w grze owa czynność. Czasem opłaca się wisieć na gzymsie grube kilkanaście minut, zanim strażnik znudzi się staniem w jednym miejscu i pójdzie gdzie indziej albo położy się i zaśnie. Zwłaszcza, że od tego, czy ktoś cię widzi czy nie, zależy sprawność twoich poczynań w grze!

TENCHU jest grą na noc. Muzyka, scenografia, atmosfera konspiracji... Wszystko to kreuje produkt zupełnie oryginalny, a przy tym po prostu znakomity.

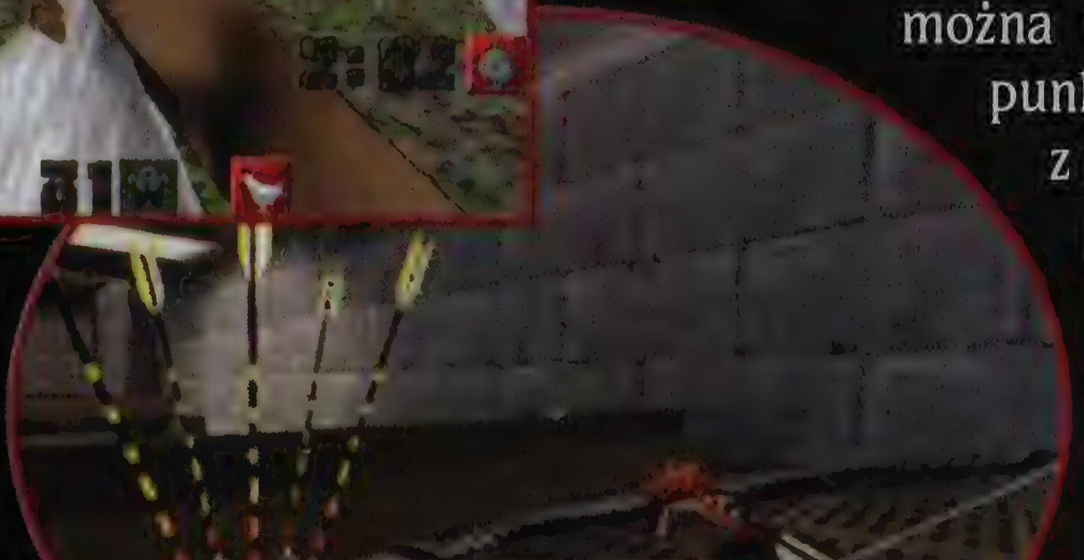
PSX, Activision

Quake WORLD

ob. Roos

Nie minął tydzień od ukazania się drukiem wrześniowego numeru Resetu, a już fani Quake2 zaczęli masowo przysyłać listy z żądaniem opisania także kwakowych konwersji. Jest to żądanie uzasadnione, tym bardziej, że zdecydowana większość z nich miała już swoje premiery (Unrealowe są wciąż „w produkcji").

Dzisiejsze danie składać się będzie tylko z kilku, za to najwyższej jakości potraw. Zasiądźmy do stołu.



Rocket Arena 2

Dawno temu opisywaliśmy na łamach Resetu kwakowego MODa Rocket Arena. Konwersja zdobyła ogromną popularność w sieci, mniejszą tylko od nieśmiertelnej pary CTF/TF. Kilka miesięcy temu pojawiła się wersja tego dodatku, pracująca z Quake2, a ponieważ przyniosła ze sobą wiele usprawnień i zmian, warto ją opisać.

Wielu świeżych graczy zapyta pewnie: „Rocket Arena? Co to?". Prawdę mówiąc, jest to normalny Quake2 deathmatch, z nieco zmodyfikowanymi zasadami walki. Idea gry opiera się na obecności małych map, tzw. „aren", na których toczone są pojedynki na śmierć i życie. Przed rozpoczęciem każdego meczu gracze pompowani są na maxa i zaczynają wymianę uprzejmości już w pełnym rynsztunku. Walka trwa do śmierci jednego z nich, po czym proces jest powtarzany. Jeżeli na serwerze jest więcej niż 2 osoby, tworzona jest kolejka. Na arenie zostaje zwycięzca każdego pojedynku, a pokonany ląduje na końcu listy oczekujących.

Nowa Rocket Arena łączy w sobie wszystkie najlepsze cechy kilku poprzednich wersji. Dzięki Multi Arenie na jednej mapie znajduje się kilka aren, na których można grać. Jeżeli nie chce się wam czekać w kolejce, po prostu zakładacie własną grę i czekacie, aż ktoś się dołączy. Walki teamowe, znane z Clan Areny, też są możliwe. Wystarczy wybrać mapę oznaczoną „pickup teams" albo „PT".

Bardzo rozbudowany plik konfiguracyjny daje możliwość ustawienia innych opcji dla każdej z aren. Na jednej na przykład może nie być grawitacji, na innej wyłączone BFG albo wszystkie bronie oprócz raila, itd. Dodatkowo dostępnych jest kilka doskonale wykonanych kamer dla obserwatorów, pozwalających na przykład obserwować całą rozgrywkę oczyma któregoś z walczących.

Obecnie w Polsce jest tylko jeden serwer RA, który jednak przez większość czasu świeci pustkami. Może odstrasza was perspektywa ściągania prawie 30MB danych z sieci? Jeżeli tak, zajrzyjcie na nasz krążek.

Catch The Chicken

Konwersja z gatunku zabawnych. Choćbym nie wiem ile myślał, i tak nie będę w stanie napisać o niej więcej niż kilka zdań. Jest tak prosta... Zabawa kręci się wokół biegającego po mapie kurczaka. Zadaniem graczy jest złapać go i jak najdłużej uciekać. Za każde 10 sekund (można zmienić limit czasu) pieszczenia zwierza dostajemy jeden punkt. Co robią w tym czasie inni? Oczywiście, walą do was z czego popadnie, abyście razem z kurczakiem przestali istnieć! Przeciwnicy nie mogą zabijać się nawzajem, dlatego widok kilku kul z BFG lecących naraz w stronę ofiary nie należy do rzadkości.

Zabawa jest naprawdę niezła, choć przy większej ilości osób robi się chaotyczna i mniej ciekawa dla graczy skazanych na pogoń za niosącym kurczaka.

PowerBall

Wreszcie coś oryginalnego! Rugby! No, może nie do końca...

Powerball to „MOD teamplayowy", czyli pozwalający walczyć drużynom złożonym z kilku(nastu) graczy. Każdy team ma w bazie bramkę, do której można wrzucić piłkę (5 punktów) lub wbiec z nią pod pachą (10 punktów). Piłka respawnuje się w środku mapy po każdym zdobytym golu.

Konwersja zawiera wiele „odjechanych" giwer, na przykład spawarę z Quake! Zamiast z BFG, strzelamy z thunderbolta. Uwaga! Discharguje w wodzie!

Dostępne są też „sfery żywiołów" — ziemia chroni przed ogniem przeciwnika, powietrze pozwala wykonywać bardzo wysokie skoki, ogień podwaja moc broni, a cień (nowy żywioł?) daje chwilową niewidzialność (ale uniemożliwia strzelanie!).

Zabawa z PowerBall jest bardzo przyjemna, porównywalna do Defusion z Q1. Polecam!

Chaos DM

Ten MOD można by nazwać „weapon conversion". W 99% jest to konwersja broni, polegająca na dodaniu garści wymyślnych urządzeń do zabijania. Posłuchajcie tylko:

- Bastard Broadsword — wielki, dwuręczny miecz. Większość przeciwników ginie od jednego ciosu. Wada: działa na krótki dystans. Zaleta: zabawiamy się w Conana!
- Piła Spalinowa — Doom! Doom! Doom! Głośna, działa z bliska, ale za to jaka mocna!
- Kusza — zasilana trzema rodzajami strzał, do wyboru: zwykłe, zatrute i wybuchowe. Zaletą jest bezszelestność. Dobra dla snajperów, choć trzeba strzelać z dużym wyprzedzeniem.
- Flash Grenade — oślepia przeciwnika na krótki okres czasu. Przeważnie jednak wystarczająco długi, aby skończyło się to jego śmiercią.
- Granaty Laserowe — Duke! Duke! Duke! hmm... Duke? Pamiętacie chyba minowanie drzwi i wąskich przejść w „Księciu"? Jeżeli nie, zagrajcie w Chaos DM.
- Proximity Mines — miny, które gonią przeciwników i wybuchają, kiedy są wystarczająco blisko! Czasem robią krzywdę właścicielowi. Można je zdalnie uzbrajać!
- Heat Seeking Rockets — prawie jak sidewindery :) Podążają za namierzoną ofiarą aż do trafienia. Można przed nimi uciec, choć — zapewniam — nie jest to proste.
- Buzz Saw — Unreal! Unreal! Unreal! Latające ostrza piły tarczowej!
- Gravity Vortex — odpowiednik czarnej dziury z Painkeepa. Zasysa i redukuje do atomu wszystko w promieniu 30 metrów — graczy, broń, apteczki... Przebywanie w jego okolicy jest bardzo niezdrowe...
- Wieżyczki — identyczne jak w Painkeep. Obrotowe, strzelające działka. Megaupierdliwe.
- Jetpack — Duke... Podobny efekt daje Airfist w połączeniu z pasem antygrawitacyjnym.
- Latarka — przydatna przy poszukiwaniach kamperów w ciemnych zaułkach.
- Radar — pokazuje umiejscowienie przeciwników na mapie! Konsumuje baterie podczas działania.
- Faked Death — jak w Unrealu, można się położyć na glebę i udawać trupa. Zbyt częste używanie wyrabia w przeciwnikach nawyk rozgibywania nieboszczyków.
- Kamikaze — po uzbieraniu pełnego plecaka rakiet i granatów można włączyć autodestrukcję i zabrać ze sobą na cmentarz kilku przeciwników! Kamikaze zaczyna świecić na czerwono, po czym eksploduje pięć sekund później.

Przyjemną cechą Chaos DM jest współpraca z każdą mapką. Nie trzeba specjalnie przerabiać leveli, co było zmorą np. Defusion.

QuakeWorld CD!

Po wielu obsuwach i walce z przeciwnościami losu, kącik Quake na CD wreszcie rozwinął się do swojej docelowej formy. Znajdziecie na nim dema, konwersje (większość z opisanych w tym numerze), MODy, BOTy, interesujące artykuły oraz wiele, wiele więcej. Chyba nie chcecie tego przegapić?

Sprawy porządkowe

michał Macioszczyk

W poprzednich artykułach niejednokrotnie padały różnorakie określenia talii — „weenie“, „control deck“, „combo deck“, „sligh“ — to tylko niektóre, najczęściej spotykane. Zazwyczaj kojarzą się nam one z konkretnymi kartami czy „filozofiami gry“, tym niemniej warto nieco sobie uporządkować nomenklaturę — co niniejszym uczynimy.

Najczęściej spotykany jest podział wszystkich talii na talie agresywne, defensywne (zazwyczaj kojarzone z kontrolą pola gry) oraz talie bazujące na układach (combach). Oczywiście, w bardzo wielu deckach spotkamy elementy charakterystyczne dla każdego z wymienionych rodzajów, jednak jeden z elementów będzie przeważający, a więc zarazem będzie wyznaczał typ talii.

Talie agresywne starają się zazwyczaj narzucić swoje własne tempo gry: będą dążyły do wymuszenia reakcji na własne poczynania licząc na to, że w końcu jedno z zagrożeń nie spotka się z taką reakcją. Talie te muszą być dość szybkie, powinny też posiadać jak najwięcej kart, które stawiają przeciwnika na pozycji przegranej, o ile dana karta nie zostanie zdjęta ze stołu. Typowymi taliami agresywnymi będą więc na przykład wszelkiego rodzaju „weenie decki“, czyli talie składające się w dużej mierze z tanich, małych, ale dzięki temu możliwych do wykładania szybko stwor-

ków. W Type II najczęściej ostatnio widujemy White Weenie (deck oparty na białych stworkach z lekkimi dodatkami kontroli, często również z dodanymi innymi kolorami), Suicide (mono czarna talia, bazująca na niezwykle szybkich czarnych stworkach, takich jak Carnophage czy Sarcomancy, które zabierają również właścicielowi punkty życia — stąd nazwa) oraz Sligh (najczęściej mono red, małe stworki plus direct damage z wyliczonymi optymalnie, jeśli chodzi o szybkość, kosztami wykładania kart). Talie weenie zazwyczaj mają doskonały start, jednak jeśli przeciwnikowi uda się przeżyć kilka pierwszych, najtrudniejszych tur, to weenie deck może mieć poważne problemy — zazwyczaj nie posiada zbyt wielu zaklęć nadających się na dalsze tury, kiedy już gracze mają większe zasoby mana. Oczywiście, gracze starają się to w jakiś sposób uwzględniać przy konstruowaniu talii (stąd też np. Armageddon w White Weenie czy Cursed Scroll w Sligh), jednak należy pamiętać, że najważniejsze dla weenie jest kilka początkowych tur gry. Weenie jest niewątpliwie najpopularniejszym rodzajem talii agresywnej, jednak spotykamy też rzecz jasna i inne konstrukcje decków, takie jak na przykład tzw. „Fast Big Creatures" — deck, starający się dzięki szybkiemu budowaniu zasobów mana wykładać już po kilku turach stwory, które normalnie wykłada się w późniejszych fazach gry.

Na skrajnie odmiennych założeniach bazują talie defensywne, zwane często „control deckami". Talie te starają się doprowadzić do sytuacji, gdy są w stanie w ten czy inny sposób dezaktywować bądź zniszczyć każde pojawiające się ze strony przeciwnika zagrożenie. Talie takie bardzo często są zmuszone wykorzystywać jak najekonomiczniejsze rozwiązania jeśli chodzi o liczbę kart — po prostu powinny mieć przewagę nad przeciwnikiem w liczbie kart na ręku, którą mogą osiągnąć czy to przez dobieranie nowych zaklęć (np. z pomocą Whispers of the Muse) czy to poprzez zaklęcia niszczące kilka kart przeciwnika naraz (np. Wrath of God). Decki kontrolne zazwyczaj posiłkują się kolorami: białym (dla doskonałych zaklęć takich jak Disenchant czy wzmiankowany Wrath of God) i niebieskim (głównie dla kontrazaklęć, ale też np. dla Whispers of the Muse, Tradewind Rider czy Capsize), jednak niejednokrotnie sięgają też do pozostałych kolorów (dla takich zaklęć, widywanych w defensywnych taliach, jak np. Earthquake, Wall of Blossoms czy choćby Terror). Control deck sam stwarza dla przeciwnika zagrożenie zazwyczaj dopiero w późnej fazie gry, kiedy to jednak może wygrać wystawiając jednego, małego stworka.

Combo decki są grupą jeszcze mniej jednorodną niż dwie wcześniejsze — tutaj każda talia jest całkowicie inna, nie ma praktycznie żadnych uniwersalnych reguł. Tym niemniej zauważmy, że combo decki można podzielić z uwagi na „obudowę" samego układu — albo talia dąży za wszelką cenę do uzyskania comba (np. za pomocą zaklęć przeszukujących bibliotekę), albo combo jest pewnego rodzaju dodatkiem, znajdując się w decku niejako obok innych zaklęć — najczęściej związanych z kontrolą pola gry. Przykładami pierwszego podejścia mogą być takie decki jak Prosperity–Bloom (skomplikowane combo kart Squandered Resources, Natural Balance, Cadaverous Bloom, Prosperity oraz Drain Life), Squandered Stasis (combo Howling Mine, Squandered Resources, Kismet bądź Equipoise oraz Stasis) czy PandeDred (combo kart Pandemonium i Phyrexian Dreadnought). Jako przykład drugiego podejścia można wymienić popularne ostatnio talie oparte na Recurring Nightmare, wspartym Survival of the Fittest i Living Death, ale także np. decki bazujące na układzie Humility plus Orim's Prayer.

Podział przedstawiony powyżej spotykamy chyba najczęściej, jednak rzecz jasna nie jest on pozbawiony wad. Istnieje wiele talii, których nie sposób zakwalifikować do żadnej z wymienionych grup. Co np. zrobić z discardem? Jest to wszak sposób kontroli pola gry, jednak często występuje w agresywnych taliach, jako niezwykle istotny element decku (np. niektóre wersje talii opartych o Necropotence). Podobnie, problem byłby z zaklasyfikowaniem talii, które zależnie od przeciwnika potrafią zarówno cofnąć się do głębokiej defensywy, jak i mogą być grane bardzo ofensywnie (np. bardzo popularna jeszcze niedawno 4cB).

W każdym razie, zachęcam do pobawienia się tego typu klasyfikacjami — zmuszają nas one do zastanowienia się nad ideą talii, powodują, że wiemy jak teoretycznie powinny się zachowywać konkretne decki w różnych warunkach. Później wystarczy „tylko" nieco praktyki.

MAŁA CZARNA, 2 KBPS, BEZ CUKRU

karmela zabielana

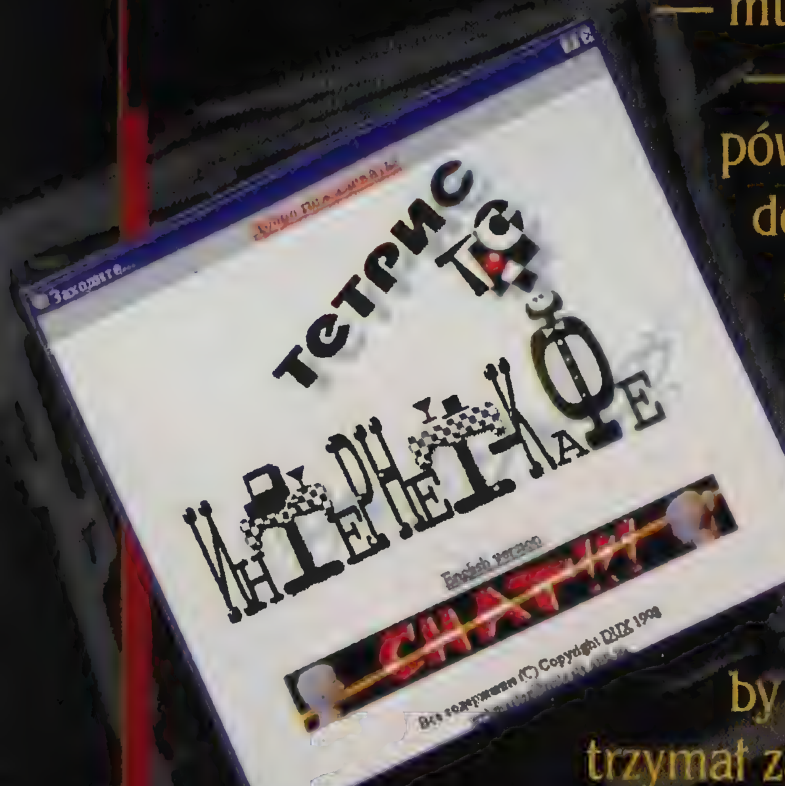
AAAAAAAAAAby dobrą kawiarnię internetową założyć, trzeba wziąć:

— jedno nastrojowe pomieszczenie albo lepiej dwa, i to spore, żeby nie było tłoku — w końcu nie po to ucieka się od ulicznego zgiełku w kulturalne cyberzakątki, żeby potem rozpychać się łokciami przy terminalu. Wszystko to najlepiej w dobrym punkcie miasta;

— kilka komputerów (od 2 do 50 — tyle jest w największych takich lokalach) — przydałoby się, żeby na przynajmniej części z nich dało się odpalić coś powyżej windowsowego notatnika — publika ma teraz takie wymagania, kłejki, nie kłejki, nawet akceleracji grafiki 3D im się zachciewa...

— dobre łącze — jeśli będzie poniżej 1MB, klient pójdzie do domu i będzie się mordował na modemie 9600, a znajomym powie, żeby raczej zostali w domu albo poszli na ordynarne piwo z pianką do okolicznej mordowni;

— standardowy software — przeglądarki, klient FTP jest koniecznością, coś do telnetu, coś do IRCa, ICQ też nie zawadzi, a i maleńki program do obsługi Usenetu — musowo;



— stanowisko dla laptopów, przyda się też kamera do wideokonferencji, jeśli chcemy mieć opinię, jak to mówią, multimedialnych;

— co najmniej jednego dobrego administratora, żeby przybyłe towarzystwo trzymał za łeb, ale i pomocą służył, gdy kto oświadczy, że nie rozumie, co znaczy „SMTP server";

— kuchtę i pomywaczkę

— duży worek kawy, trochę napojów chłodzących, w dużej mierze bezalkoholowych.

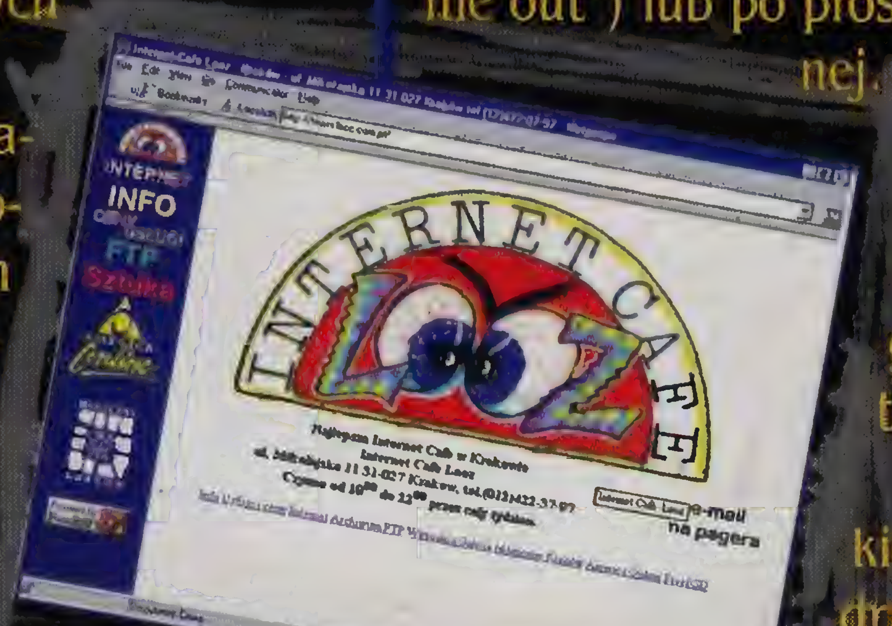
— chipsy, hamburgery, orzeszki solone i inny tzw. junk–food, znakomicie nadający się na karmę dla komputerowych maniaków

— tłum entuzjastów spragnionych, z dowolnych powodów, obcowania z internetem

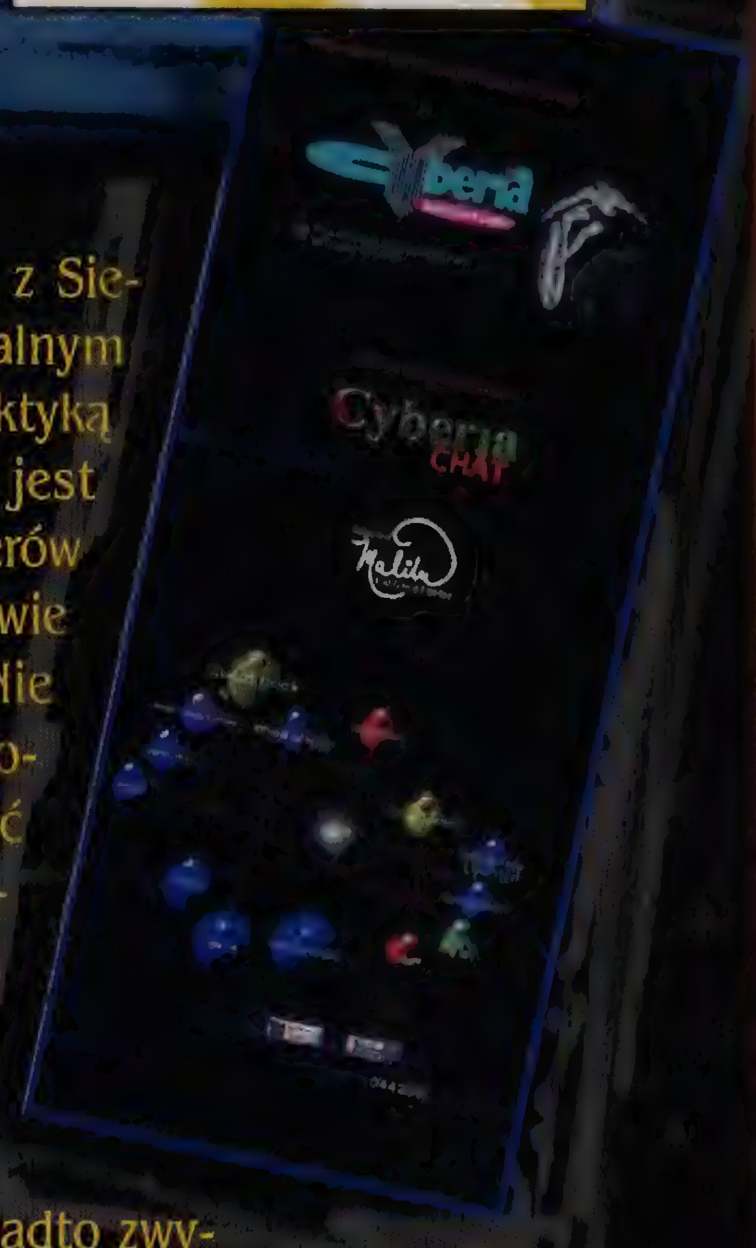
Wszystkie składniki wymieszać, doprawić odrobiną przyćmionego światła i muzyki nie przeszkadzającej w pełnym skupienia marnowaniu czasu oraz atmosferą niczym nie skrępowanej wesołości. Zamknąć drzwi, ale nie na klucz, dusić pod przykryciem. Gotowe!

Za dawnych czasów były sobie w Polsce EMPIK-i. Przybytek taki służył temu, żeby napić się kawy, zjeść wuzetkę i przeczytać takiego na przykład Rolling Stone'a, którego w kiosku kupić się nie dało. Tak było dawno temu (khe, khe! gdzie moja laska, kapcie i poduszka elektryczna!). W epoce powszechnego ucyfrowienia i usieciowienia podobną instytucją jest cyberkawiarnia. Służy toto tym wszystkim, którzy albo nie mogą już wytrzymać bez komputera i sprawdzenia poczty na wyjeździe w obcym mieście czy kraju, albo z jakichś powodów nie mogą czy nie chcą korzystać z internetu w domu (np. rodzina zagroziła eksmisją w wypadku nie zwolnienia linii telefonicznej, bo do chorej babuni trzeba wezwać karetkę). Zaczęło się oczywiście w Stanach Zjednoczonych, no bo gdzie indziej — jednakowoż w tej chwili w zestawieniach ilości cyberkafejek na kilometr kwadratowy powierzchni państwa przodują kraje europejskie. Jeśli zajrzeć do serwisów internetowych wyspecjalizowanych w wyszukiwaniu cyberkawiarni tu i tam, okaże się, że kafejek z dostępem do Sieci nie ma chyba tylko w Iranie i Albanii. O, i w Watykanie — ale tam komputer stoi w każdej zakrystii.

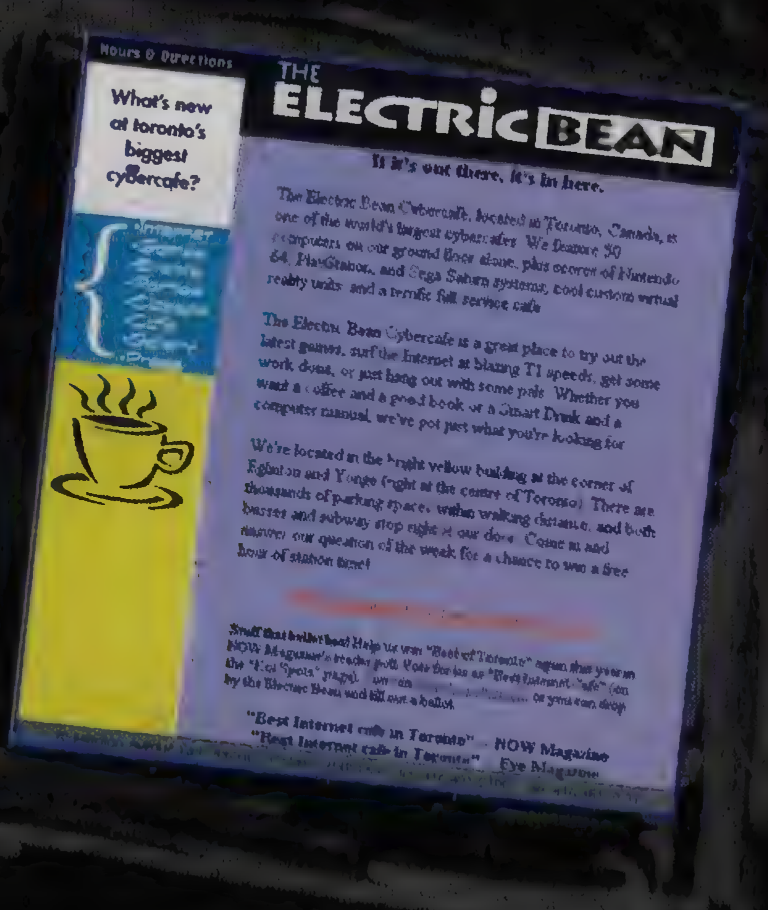
Skąd się dowiedzieć, czy w takim na przykład Honolulu, gdzie wybieramy się właśnie na weekend, jest kawiarenka internetowa i gdzie? Ano wystarczy odpalić „szkapę" i wpisać http://www.traveltales.com/~steve/cafes albo http://cybercaptive.com — i już mamy na ekranie stronę jednej z baz danych na ten temat. W niektórych zakątkach świata znajdziemy takie informacje w lokalnych informatorach turystycznych (np. w londyńskim „Time out") lub po prostu w książce telefonicznej. Jednak, jako że cyberkawiarnie często żyją krótko, lepiej czerpać wiedzę z Sieci, gdzie dane są często aktualizowane.



Czego się spodziewać, kiedy już dopadniemy drzwi takiej kawiarenki? Hmm. W Polsce standardem jest, że godzina korzystania z dobrodziejstw internetu kosztować nas będzie około 5 złotych, więc wychodzi trochę drożej niż przez modem z domu — no chyba, że wystarczy nam tekstowy terminal i telnet, wtedy może wyjdzie taniej. W niektórych miejscach należy liczyć się z faktem, że cokolwiek ściągniemy z Sieci, zostanie na lokalnym dysku, bo częstą praktyką w cyberkawiarniach jest pozbawianie komputerów stacji floppowej w obawie przed wirusami. Nie wszędzie jednak, co pocieszające. Większość przybytków wyposażona jest w drukarki, więc czego nie wyniesiemy w formie cyfrowej, możemy wynieść na papierze. Ponadto zwykle można coś przetrącić, nie odchodząc od komputera, i wzmocnić nadwątlone długim siedzeniem ciało filiżanką kawy. W większości polskich cyberkafejek nie podaje się nic mocniejszego — może żeby nietrzeźwi goście nie karmili myszek orzeszkami?



Jak jest w cyberkawiarniach? Nadzwyczaj cicho. Ludzie siedzą i gapią się każdy w swój monitor, zero rozmów, pełne skupienie. Zwykle są to albo przyjezdni, którzy wpadli sprawdzić pocztę, albo starzy bywalcy. Pewien admin z cyberkawiarni opowiadał mi kiedyś o chłopaku, który potrafił tak przesiedzieć osiem godzin dziennie, grając w MUDa. Co stanowi dowód, że homo sapiens może żywić się tylko solonymi chipsami, bo ów młodzian nie jadł całymi dniami nic innego...



Wspaniały sprzęt dla przemierzających
plany
przed 4.000 lat.
Nowy
klucz do
Magic:
The Gathering™
Produkty są powiązane z poziomami strategii, które reprezentują. Pozwoli to na dobranie kart odpowiadających waszym umiejętnościom.
Jeśli nie wiesz nic o tej grze – zestaw Magic: The Gathering – Portal™ poprowadzi Cię za rękę na poziomie początkującym.
Jeśli nie wiesz nic o grze Magic odszukaj nas na Gambleriadzie (23-25 października) – nie będziesz zawiedziony (lub zadzwoń 0-22 634 47 90).
Magic The Gathering
Portal
Second Age
Trading Card Game
For 2 players
Urza's Saga
Expert Level
Tempest™
Najwyższy poziom strategii, dla graczy Magic.
Starter Level
Portal™
Dla początkujących
Advanced Level
Fifth Edition™
Dla graczy Portal pragnących dorównać lepszym.
Magic™ The Gathering
Wizards of the Coast®
Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Tempest, Fifth Edition, Magic The Gathering – Portal, Urza's Saga są znakami handlowymi Wizards of the Coast.
© 1998 Wizards of the Coast

Cheaty zamiast resetu

PooH & Gutek Company

War Games

Poniższe kody działają tylko w trybie pojedynczego gracza, po wciśnięciu klawisza [t] lub wciśnięciu klawiszy od F1 do F4.

eyeofgod — pozwala na ekstra zoom obrazu na niższym poziomie maszyn
twobyfour — budowa jednostek
morningafter — wyłącza fog of war
gimmiegimmie — pozwala ci budować wszystko, nawet gdy nie masz command center
unclejohn — tryb boski
chaching — dodaje 10 tys. za każdym razem, gdy wpiszesz ten kod
mrmuscle — upgrade uzbrojenia twoich jednostek
bigsofty — rozwala uzbrojenie wroga
coffee — upgrade szybkości twoich jednostek
beer — rozwala szybkość wrogich jednostek

shaft — upgrade mocy ognia twoich jednostek
shank — niszczy moc ognia wrogich jednostek

Jack Nicklaus 5

Magiczny przeciwnik:
Stwórz komputerowego gracza, który jest kobietą, pro, gra z black tee, a jej imię to Barbara Nicklaus.
Teraz podczas gry wpisz:
superball — duuuży bonus
molehill — wysokie wzgórza
waxanerd — dziwna gra

Get Medieval

mpkfa — tryb boski
mppos — światowa pozycja
mpfps — podaje ilość klatek wyświetlanych na ekranie, tzw. fps

Rage of Mages

#Chicken — włącza cheat mode.
#modify self +god — nieśmiertelność dla ciebie,
#modify army +god — nieśmiertelność dla całej twojej armii
#create gold — daje ci złoto
#killall — zabija wszystkie jednostki przeciwnika
#pickup all — podnosisz wszystkie sakwy (nie dotycz sakw trzymanych przez postaci)
#show map — pokazuje całą mapę.
#hide map — chowa mapę

Need for Speed 3

Kody można wpisać pod dowolnym menu.
rushhour — na drodze pojawia się mnóstwo samochodów.
empire — wyścig na torze Empire City.
elninor — jedziesz El Nino.
merc — jedziesz Mercedesem CLK GTR.
gofast — masz superszybki samochód w trybie Single Race.

Wpisz cheat i kliknij **RACE** aby jechać takim samochodem:
go01 -Miata
go02 -Toyota Landcruiser
go03 -Cargo Truck
go04 -BMW 5
go05 -71 Plymouth Cuda
go06 -Ford Pickup
go07 -Jeep Cherokee
go08 -Ford Fullsize Van
go09 -64/65 Mustang
go10 -~66 Chevy Pickup
go11 -Range Rover
go12 -autpbus szkolny
go13 -Taksówkai — Caprice Classic
go14 -Chevy Cargo Van
go15 -Volvo Station Wagon
go16 -Sedan
go17 — samochód policyjny: Crown Victoria
go18 — samochód policyjny: Mitsubishi Eclipse
go19 — samochód policyjny: Grand Am
go20 — samochód policyjny: Range Rover

Commandos

Wpisz **„1982GONZO"** lub **„GONZO1982"** podczas gry.
Teraz możesz użyć jednej z poniższych opcji:

SHIFT + X: Teletransport wybranego komandosa w wybrane miejsce
CTRL + I: Niewidzialność
CTRL + SHIFT + N: Pomyślne zakończenie misji

A gdyby i tego było wam za mało, oto kilka kodów do waszej dyspozycji:
Misja 2 — **YS2B7**
Misja 3 — **NMD1T**
Misja 4 — **NDNCQ**
Misja 5 — **Y4TCG**
Misja 6 — **IIR4M**
Misja 7 — **G9VJV**
Misja 8 — **23WJO**
Misja 9 — **SIAX1**
Misja 10 — **Q4CMY**
Misja 11 — **1FOP3**
Misja 12 — **KMB4M**
Misja 13 — **KJK4V**
Misja 14 — **5I8DX**
Misja 15 — **5QWDN**
Misja 16 — **KQIPY**
Misja 17 — **AI4PD**
Misja 18 — **PUOXT**
Misja 19 — **JGCWB**
Misja 20 — **3FU48**

CYBERSTORM 2

W pliku STORM.INI wstaw poniższe kody. Pojawią się wtedy nowe opcje w menu, których będziesz mógł użyć podczas gry.

Kody do menu w bazie HERC-ów:
I'll Buy That For A Credit — Dostajesz 1 kredyt
Will work for credits — Dostajesz 1000 kredytów
Mo money — Dostajesz 10 000 kredytów
Too much wheat — Dostajesz 100 000 kredytów
You may have already won — Dostajesz milion kredytów
CUC — Otrzymujesz naprawdę mega–kredyt
As Good as it Gets — Naprawiasz wszystkie uszkodzenia
You da man — Zostajesz superdowódcą (rozwój technologii, kredyty i fabryki)
Home is where the heart is — Fabryki na maksa
Must have! — Maksymalne opancerzenie
He Who Dies With The Most Toys — Dostajesz wszystkie technologie

It was nice while it lasted — Powrót do stanu wyjściowego

Kody do menu bitewnego:
Tarsus — Leczy wybranego pilota
It's just a flesh wound — Naprawia wybrany pojazd
Feel my wrath — Wybrane pojazdy wypełniają magazyn
Go Go Power Ranger — Kasuje wybrane jednostki
Fly Away — Zostajesz zasypany punktami ruchu
Vengeance is mine — Oraz punktami akcji
Did I break your concentration — Dotyk śmierci (punktowy)
That must hurt — Także dotyk śmierci, tylko że na większym obszarze
There can be only one — Niewidzialność
Death to all who oppose us — Likwidacja wszystkich przeciwników
Freaky Friday — Wcielasz się w innego gracza
Let there be light v2 — Widzisz wszystko na mapie
Let there be light — Znika mgła wojny

Inne:
Podczas pobytu w BioDerm możesz, naciskając **Ctrl + lewy nawias/Ctrl + prawy nawias**, wybrać dowolną twarz dla swojego pilota.

TRIBAL RAGE

Naciśnij **Shift+Ctrl+**
R — Odsłania mapę
V — Błyskawiczne zwycięstwo
Z — Dostajesz 1000 kredytów ekstra

TRIPLE PLAY '99

Aby móc zagrać na kilku nowych stadionach, zrób co następuje:
1. Wyłącz tryb **„User Records"**
2. Wejdź na ekran wyboru stadionu
3. Przewiń wszystkie stadiony maksymalnie w prawo (w lewym górmym rogu powinno pojawić się Houston)
4. **Kliknij na stadion** w lewym górnym rogu (Houston), na środku i w prawym dolnym rogu
5. Teraz **kliknij po przekątnej na stadion** w lewym dolnym rogu, na środku i w prawym dolnym rogu.
6. Usłyszysz „Triple Play". Teraz ponownie przewiń listę stadionów i **wybierz** jeden z trzech nowych (grecko–rzymski, futurystyczny w Vancouver lub domyślny stadion miejski)

I jeszcze kilka innych przydatnych kodów (kombinacje klawiszy podane dla pada Gravis jako urządzenia sterującego):

Długie „Home Runs"
Naciśnij i przytrzymaj **L1, L2, R1, R2.**
Teraz naciśnij: **niebieski, czerwony, niebieski, zielony, żółty, czerwony, lewo, prawo.**
Musisz wpisywać ten kod przed każdym strzałem.

„One Pitch Strikeout"
Naciśnij i przytrzymaj **L1, L2, R1, R2.**
Następnie naciśnij: **góra, dół, niebieski, czerwony, niebieski, zielony, żółty, czerwony.**

Musisz powtarzać kod przy każdym pałkarzu, przed którym stajesz.
Po poprawnym wpisaniu kodu usłyszysz charakterystyczny dźwięk.

ZOMBIE WARS

Aby uaktywnić cheaty:

1. Wejdź na ekran wyboru poziomu trudności
2. Naciśnij **TAB+CRTL**
3. Wejdź na ekran wyboru gracza
4. Napisz **ROBISAGOD**

Podczas gry wpisz:
BEAGLE — Tryb boski
KICKASS — Wszystkie rodzaje broni
RESCUE — Ratujesz zakładników
GETMEOUT — Skok do następnego poziomu
INFRARED — Wyświetla ukryte obszary
GEEWHIZ — Skok do końca gry

BIRD HUNTER

Poniższe kody działają zarówno na ekranie myśliwego, jak też i przy podglądzie mapy:

dggoldenegg — Ptaszki stają się o wiele bardziej ciekawskie i trudno je spłoszyć
dgluckyduck — Niebo i ziemia zapełniają się naszymi skrzydlatymi przyjaciółmi

Poniższe kody wpisz mając mapę przed oczami:
dgbirdseye — Pokazuje ikonki ptaków
dgwarp - Myśliwy może się teleportować w zasięgu całej mapy

Do wpisania na ekranie myśliwego:
dgeggsact — Spluwa przestaje drgać w rękach
dgfamine — Ptaki zaczynają szukać karmnika
dgsnowgoose — Gwałtownie zmienia się pogoda

DEEP SEA TROPHY FISHING

Podczas gry wpisz:
ds10x — Przynęta przyciąga ryby 10 razy silniej niż zwykła to robić uprzednio
dsnobreak — Nigdy nie pęknie ci żyłka
dscatchnow — Natychmiast łapiesz jakąś rybkę
dsbluemarlin — Następną złapaną rybą będzie na sto procent Błękitny Marlin.

Star Control 3

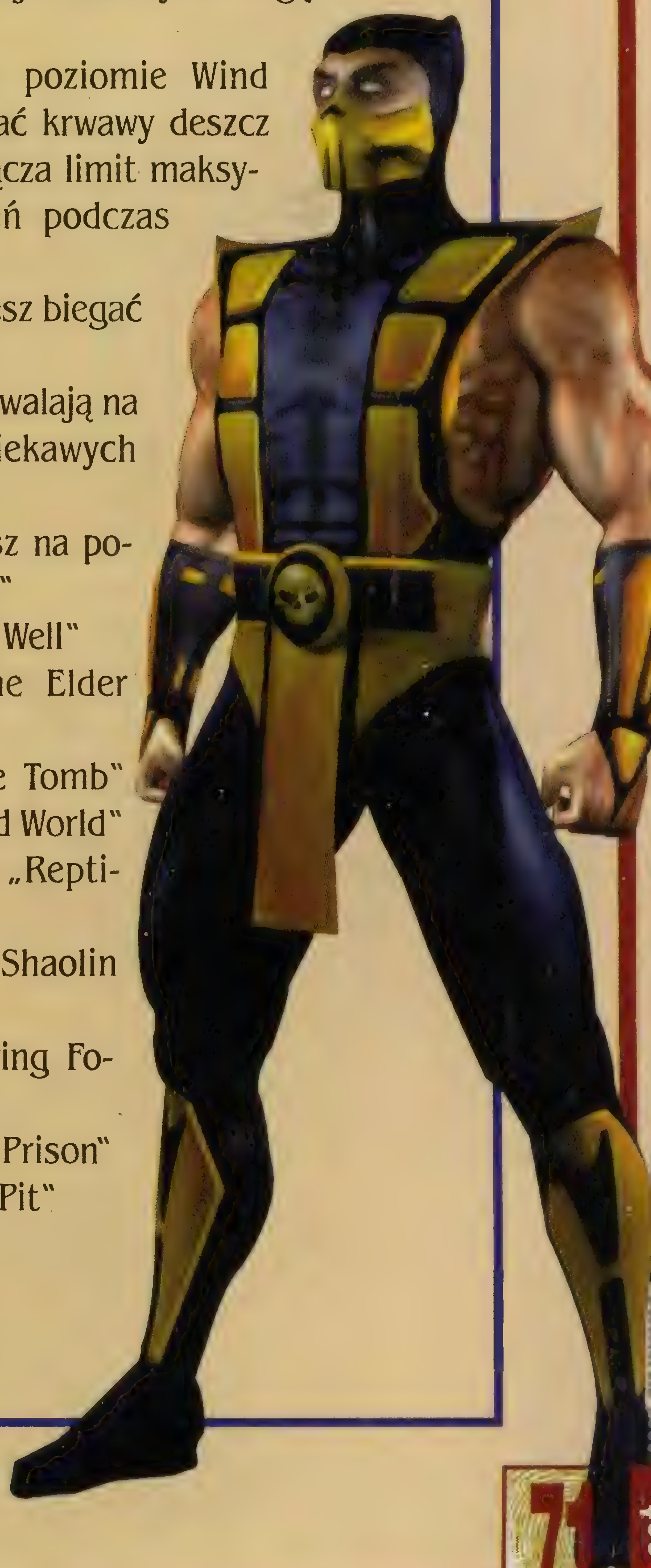
Ułatwienie, a własciwie błąd znajduje się w sekcji SC3. Podczas gwiezdnej bitwy wcisnij **ALT+F9**. Można to zrobić, gdy wróg umiera lub wycofuje się. Kombinacja klawiszy powoduje uzupełnienie twojej energii.

MORTAL KOMBAT 4

Wybór planszy w trybie „Single player":
Wejdź do menu „Practice" i wybierz planszę, która pojawia się obok tej, na której chcesz rozpocząć grę. Zacznij grę w trybie treningowym i natychmiast wyjdź z gry. Teraz możesz zacząć pojedynczą grę na żądanym poziomie.

Kody:
111-11 — Na początku walki na środku planszy pojawia się broń
100-100 — Nie można rzucać ani łamać kości
444-444 — Rozpoczynasz walkę uzbrojony w swoją domyślną broń
666-666 — Wyłącza muzykę
050-050 — Ostatnie uderzenie powoduje eksplozję przegrywającego
222-222 — Rozpoczynasz walkę z losowo wybraną bronią
123-123 — Na początku walki twój wskaźnik energii minimalnie przekracza poziom DANGER
555-555 — Plansza zostaje zasypana uzbrojeniem
060-060 — Wyłącza deszcz na poziomie Wind World
002-002 — Obydwaj zawodnicy nie mogą stracić broni
020-020 — Na poziomie Wind World zaczyna padać krwawy deszcz
010-010 — Wyłącza limit maksymalnych uszkodzeń podczas kombo
001-001 — Możesz biegać do woli

Kolejne kody pozwalają na grę na różnych ciekawych poziomach:
011-011 — Grasz na poziomie „Goro's Lair"
022-022 — „The Well"
033-033 — „The Elder Gods"
044-044 — „The Tomb"
055-055 — „Wind World"
066-066 — „Reptile's Lair"
101-101 — „Shaolin Temple"
202-202 — „Living Forest"
303-303 — „The Prison"
313-313 — „Ice Pit"



Zergowie

w kupie raźniej

Muszę przyznać, że Zergowie wywarli na mnie najlepsze wrażenie. W Starcrafcie w zasadzie nie ma lepszej rasy do bojów „wielograczowych" — takich ilości tak dobrych wojowników nie ma żadna inna rasa.

Jak każda rasa, Zergowie mają swoje wady i zalety. Więcej jest oczywiście zalet, zacznijmy zatem od nich — wszak jest to przyjemniejsze. Siła Zergów tkwi w ich masie, nie sile. I rzeczywiście, ich jednostki są dość słabe w porownaniu z innymi rasami. Terranie to przeciętność, Protossi to jakość, natomiast Zergowie to ilość. Słabość świetnie jednak mogą wyrównać znakomitą siłą ognia przeważającej liczby Hydralisków czy niespotykanymi mocami Defilerów. Ilość idzie w parze z ceną — jednostki są o około 30% tańsze niż innych ras! Jeżeli do tego dodać szybkość budowy jednostek — trzy naraz w jednej Wylęgarni (Hatchery) — Zergowie jawią się jako siła nie do pokonania, jeżeli tylko kieruje nimi sprytny i szybki gracz...

Zaczynasz standardowo z czterema Dronami i jednym Overlordem. Ważna zasada, której nie wolno ci złamać w późniejszej fazie rozgrywki — nie buduj NICZEGO, gdy masz mniej niż 50 kryształów. Tyle właśnie kosztuje Dron i to jest twoja rezerwa na czarną godzinę. Gdy już dojdziesz do Spawning Pool, możesz zacząć produkować Zerglingi. Na start wystarczy 6–9 sztuk — powinny wytrzymać wczesny „rush". Gdy już masz Zerglingi, buduj Hydralisk Den. Gdy będziesz miał Hydraliski, Zerglingami badaj planszę i zakopuj się w kluczowych miejscach — będą one, aż do wykrycia, najlepszymi informatorami o ruchach przeciwnika. Kluczowe miejsca na mapie to oczywiście duże grupy surowców, dojścia do twojej bazy i wejścia do bazy przeciwnika. W zasadzie Zerglingi nie nadają się do czegoś innego poza wywiadem i trzebieniem robotników przeciwnika. Natomiast Hydraliski to według mnie najfajniejsze jednostki w Starcrafcie — tanie, atakują zarówno naziemne jak i powietrzne jednostki, w wielkich grupach (40–50 sztuk) są w stanie przebić się przez każdy system obronny.

Na razie jednak dowiedz się, ile możesz, o przeciwniku, obstaw jego bazę zakopanymi Zerglingami i buduj Hydraliski. Następnym posunięciem jest zbudowanie za pierwsze wolne 300 kryształów drugiej Hatchery — blisko źródła kryształów, najlepiej także w pobliżu twojej pierwszej bazy. Możesz wtedy osłaniać obie... Dobre rezultaty daje także inna taktyka, na dużych mapach — budowanie drugiej bazy z dala od pierwszej. W przypadku, gdy przeciwnik namierzy jedną z twoich baz, nie pociąga to za sobą odkrycia następnych.

Dla rozgrywki w zasadzie najważniejszy jest typ mapy. Mapy „wyspowe", gdzie gracze oddzieleni są od siebie wodą, wygrywasz Mutaliskami i Guardianami. Guardianów ZAWSZE ochraniaj Mutaliskami i Scourge'ami. Na mapach „zwykłych" małych, załatwiasz przeciwnika szybkim atakiem Zerglingów lub Hydralisków. Na dużych — zmasowanym atakiem Hydralisków i, jeżeli się dochrapiesz, Ultralisków.

Nie zakopuj swoich jednostek broniących bazy! To nic, że będzie wyglądała jak nie broniona i zrobisz kolesiowi numer, gdy zaatakujesz go od tyłu — przeciwnik będzie już w twojej bazie. Poza tym, gdy twoje jednostki będą otrzepywały się z kurzu, wróg może oddać parę salw.

PRZECIWKO LUDZIOM

Najgorsze dla Zergów są Siege Tanki i miny. Miny odkrywasz Overlordem i rozbrajasz Hydraliskami, zaś na Tanki są dwa sposoby: Queen i Broodlings — czasochłonne, ale widowiskowe lub Guardians — najpewniejszy sposób na wszelkie wrogie jednostki naziemne.

PRZECIWKO PROTOSSOM

Nie rób Hydralisków — nie mają szans w starciu z Zealotami. Buduj za to dużo Mutalisków i Guardianów, niszcz flotę Scourge'ami. Używaj Broodlingów na Templarów, rzucaj Plague na system obronny — to najlepsza metoda (Protossi nie mogą reperować jednostek) na przebicie się przez mur Cannonów.

To na razie tyle dobrych rad. Idźcie i rozmnażajcie się!

zergorious

Hej, hej, gamonie! Ogłaszamy konkurs na najlepszą strategię do STARCRAFTA dla każdej z ras. Przysyłajcie zatem sposoby na załatwienie przeciwnika — na każdym rodzaju mapy, przeciw dowolnej liczbie przeciwników! Najlepszych strategów Protosskich, Zergowych i Terrańskich nagrodzimy odpowiednimi koszulkami firmy Blizzard.

MORTAL KOMBAT 4

poradnik

Co zrobić, by MORTAL COMBAT był dla gracza mniej mortal, czyli wyższa szkoła walki wręcz.

mortal Ator

Notki biograficzne: Immortal Krooger

MK4 jest grą niezwykle dynamiczną, dlatego też niespecjalnie opłaca się stosowanie skomplikowanych taktyk. Obowiązuje ta sama zasada co w policyjnych oddziałach specjalnych — kto myśli, ten przegrywa. Dlatego też, musisz mieć wszystkie specjale i comba opanowane w 150% i wykonywać je zanim jeszcze pomyślisz, iż w danej sytuacji byłyby skuteczne.

Graj szybko, ani na chwilę nie stawaj, a jeśli zupełnie nie wiesz co zrobić, to uskocz lub rzuć pocisk. Jeśli przeciwnik z daleka zastosuje broń energetyczną, to przemieść się w lewo bądź prawo. Postaraj się jak najszybciej wyciągnąć broń, najlepiej zacznij wstukiwać sekwencję, gdy na ekranie pojawia się ostatni przed walką napis. Jeśli ci się to nie uda, to odskocz do tyłu, w bok i dopiero spróbuj ponownie. Nie używaj pojedynczych specjali — od razu buduj je w combo; dużo energii można także odebrać uderzając kilka razy pięścią w szczękę. Postaraj się nie dopuścić, by przeciwnik wyciągnął broń, w tym celu nie dawaj mu chwili wytchnienia i nękaj, jednak jeśli jakimś cudem uda mu się to zrobić, nie wpadaj w panikę. Zastosuj silniejsze combo (4–5 hit) lub skocz na niego z nogą, powinno to wytrącić mu niebezpieczną zabawkę. Gdy tylko to się ci uda, podnieś ją i używaj. Pamiętaj, iż przeciwnik zawsze ma dość kiepską taktykę obrony na ciosy zadane jego własną bronią.

Jeśli grasz z człowiekiem, pierwszą rundę poświęć na rozpoznanie przeciwnika, możesz nawet przegrać, ale zyskasz wiedzę, dzięki której w rundzie drugiej i trzeciej rozłożysz go na łopatki. Jeśli przy pomocy KOMBAT KODÓW wyłączycie ograniczenie siły ciosów, to po większości combo przeciwnik nie odpadnie i będziesz mógł wykonać jeszcze jakąś akcję — ja polecam serię podbródkowych.

I to tyle — zaczynajcie wkuwać i do monitorów.

Ps. Dziękuję TOMASZOWI SŁOWIŃSKIEMU za pomoc w opracowaniu tego poradnika.

Klawiszologia, ciosy wspólne dla wszystkich postaci i wiadomości ogólne.

P — przód; **T** — tył; **D** — dół; **G** — góra; **BLK** — Blok; **HP** — High Punch; **LP** — Low Punch; **HK** — High Kick; **LK** — Low Kick; **RUN** — Bieganie; **WEAPON** — wyjęcie broni oraz cios specjalny zadawany przy jej pomocy.

T, HK — Kop z półobrotu; **B, LK** — Podcięcie; **D, HP** — Uppercut; **D, HK** — Kop w szczękę; **D + RUN** — Podnoszenie (broni, głazów, skalpów); **LP** (twarzą w twarz) — Przerzut; **LK** (twarzą w twarz) — Łamanie kończyn; **Run in** — Biegnij w stronę wroga, najczęściej stosowane po Uppercut.

Stwierdzenia typu: **Trzymaj.... dla.....** oznaczają, iż dany klawisz trzeba wcisnąć już podczas wykonywania poprzedniego ciosu.

Klawisz ujęty w nawiasie należy trzymać!

Stage Fatality, Fan Fatality, Spike Fatality — można wykonać jedynie na określonych arenach — wtedy jako nazwę fatala podaję nazwę areny.

Co zrobić, by posłać SHINNOKA do piachu:

SHINNOK bardzo przypomina SHANG TSUNGA z MK1: nie ma żadnych ciosów specjalnych ani bardzo złożonych combosów. Jednak dzięki jego sile, nawet słabe kombinacje potrafią nieźle uszkodzić pretendenta do tytułu mistrza. SHINNOK umie także zmieniać się w inną postać i wykorzystywać jej specjale oraz combosy.

1. Nigdy nie podchodź bliżej niż na odległość podcięcia, bo drań od razu strzela combo ok.21%.

2. Nie podbiegaj, bo zostaniesz przerzucony, a gdy spadniesz, dostaniesz combosa jak wyżej.

3. Nigdy nie pozwól, aby SHINNOK wyjął broń, jego dzida ma duży zasięg i siłę, a drań macha nią niezwykle szybko.

4. Najlepiej stosować szybkie comba w momencie przemiany w innego zawodnika lub z powrotem w SHINNOKA.

5. Dobrym sposobem jest również walnięcie **UPPERCUTA**, a gdy nędzne ciało SHINNOKA będzie spadać na ziemię, podbiegnięcie i odpalenie najlepszego znanego nam combo.

6. Wyciągnij broń jak najszybciej — ale i tak koleś będzie od ciebie silniejszy.

GORO jako wierny sługa też powinien podążyć za panem.

GORO nie jest już tak cienki jak w MK1 i zachowaniem przypomina raczej Kintaro z MK2.

1. Musisz być szybszy niż on i nigdy nie stawać w miejscu.

2. Nie daj się podejść — wystarczy 4–5 ciosów, aby GORO został zwycięzcą.

3. Na początek odpal twój pocisk, jeśli grasz SUB–ZERO, to potem machnij jakieś combo lub podbródkowego, podbiegnij i znowu combo.

4. Gdy GORAS idzie do ciebie, kucnij i walnij **UPPERCUTA**, potem jak wyżej.

5. Po każdym ciosie lub combosie odskakuj z nogą — koleś najprawdopodobniej skoczy na ciebie.

6. Gdy tylko zauważysz, iż GORO ma ochotę wyskoczyć w górę, odskocz do tyłu z nogą, powinieneś go tym strącić, po spadnięciu na ziemię puść pocisk.

7. Jeśli jesteś daleko, to odpal pocisk i odskocz do tyłu z nogą, ponieważ jest duże prawdopodobieństwo, iż GORO wyskoczy pionowo w górę i będzie chciał cię zdeptać, jeśli jednak tak się nie stanie, to oberwie pociskiem.

8. Wyciągnij broń już na początku walki — powinno to wyrównać **DAMAGE**

Liu Kang

Weapon **T, P, LK;** Fireball **P, P, HP** (można w powietrzu); Low Fireball **P, P, LP;** Flying Kick **P, P, HK;** Bicycle Kick **(LK) (3 sec.)**

Fatality:

Prison Stage **P, P, T, LP** (blisko); Goro's Lair **P, P, T, HK** (blisko); Dragon **P, P, P, D, BLK+HK+LK** (krok za podcięciem); Skeet Shoot **P, D, D, G, HP** (blisko)

Combos:

7-hit: Bicycle Kick, Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, **Run in, HP,** trzymaj **LK** dla Bicycle Kick, puść **LK,** Low Fireball

7-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, Jump Kick, High Fireball, Low Fireball

6-hit: HP, HK, Uppercut, **Run in, HP,** Jump Kick, Fireball

6-hit: Bicycle Kick, **HP, HK,** Uppercut, **Run in, HP,** trzymaj **LK** dla Bicycle Kick, Puść **LK,** Flying Kick

5-hit: Bicycle Kick, **HK, HK,** trzymaj **LK** dla Bicycle Kick, Low Fireball

4-hit: Bicycle Kick; **HK, HK,** trzymaj **LK** dla Bicycle Kick, Low Fireball

3-hit: LK, LK, Flying Kick

2-hit: Jump Kick, Fireball

3-hit: HK, HK, Flying Kick

Liu Kang wędruje po Edenii, aby uratować księżniczkę Kitanę. Po nieudanych próbach i starciu z Shinnokiem wraca na ziemię. Chce zebrać najlepszych wojowników z całego świata, aby stanęli oni w obronie rodzaju ludzkiego. Robi to dla swego przyjaciela Raidena... i dla Kitany ratowania.

Johnny Cage

Weapon **P, D, P, LK;** High Fireball **D, P, HP;** Low Fireball **D, T, LP;** Shadow Uppercup **T, D, T, HP;** Shadow Kick **T, P, LK;** Ball Breaker **BLK+LP**

Fatality:

Prison Stage **D, D, P, P, HK** (blisko); Goro's Lair **T, P, P, LK** (blisko); Torso Rip **P, T, D, D, HK** (blisko); Uppercut **D, D, P, D, RUN+BLK** (blisko)

Combos:

7-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, **Run in, HP,** Jump Kick, Shadow Kick

6-hit: HP, HK, Uppercut, **Run in, HP,** Jump Kick, Shadow Kick

5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Shadow Kick

5-hit: HP, HK, Uppercut, **Run in, HP,** Shadow Punch

3-hit: HK, HK, Shadow Punch

Po pokonaniu Shao Kahna, dusza Johnny'ego Cage'a zostaje w zaświatach, skąd obserwuje swoich przyjaciół przygotowujących się do walki. Raiden przywraca Johnny'emu ciało i ten postanawia przyłączyć się do ziemskich wojowników.

Shinnok

Weapon **T, P, LP;** Jarek **T, T, T, LK;** Sub Zero **D, T, LP;** Scorpion **P, T, LP;** Kai **P, P, P, LK;** Quan Chi **P, T, P, T, LK;** Reiko **T, T, T, BLK;** Liu Kang **T, T, P, HK;** Sonya **P, D, P, HP;** Tanya **T, P, D, BLK;** Johny Cage **D, D, HP;** Fujin **P, P, B, HK;** Raiden **D, P, P, HP;** Reptile **T, T, P, BLK;** Jax **P, D, P, HK**

Fatality:

Prison Stage **D, D, P, HK** (blisko); Goro's Lair **P, D, T, HP** (blisko); Death Hand **D, T, P, D, Run** (blisko); Hand Smash **D, G, G, D, BL** (blisko)

Combos:

8-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, **Run in,** Uppercut, **T+LK**

6-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, **Run in, HP,** Jump Kick

5-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, **Run in, T+HK**

Skazany na banicję za zbrodnie popełnione przeciwko Najwyższej Radzie. Shinnok, pełen nadziei, że może posiąść władzę absolutną zajmuje Edenię, wymiar wiecznego spokoju. Zamierza zemścić się na Raidenie, bogu który przyczynił się najbardziej do banicji Shinnoka.

Reptile

Weapon **B, B+LK;** Invisibilty **BLK+HK;** Dashing Punch **T, P, LP;** Krwal **T, P, LK**

Fatality:

Prison Stage **D, P, P, LP** (blisko); Goro's Lair **D, D, P, HK** (blisko); Face Chew **(HP+LP+HK+LK), G** (blisko); Acid Puke **G, D, D, D, HP** (krok poza odległością podcięcia)

COMBOS:

7-hit: HP, HK, Uppercut, Uppercut, Krawl, Dashing punch

7-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Uppercut, **Run in, D+HK,** Krawl, Dashing punch

5-hit: HP, HK, Uppercut, **Run in, HP,** Krawl

4-hit: Jump Punch, **HP, HK,** Dashing punch

4-hit: HK, HK, Krawl, Dashing punch

3-hit: HK, HK, Dashing punch

Po upadku Shao Kahna, Reptile wiedzie spokojne życie w Edenii. Podczas ataku Shinnoka na Edenię, Reptile przyłącza się do sił ciemności. Jest asem w rękawie Shinnoka.

Scorpion

Weapon P, P+HK; Weapon Special D+LP; Spear T, T, LP; Flame Breath D, P, LP; Air Throw BLK (w powietrzu); Teleport Punch D, T, HP; Fire Spit D, P, LP

Fatality:

Prison Stage P, P, D, D, LK (blisko); Goro's Lair T, P, P, LK (blisko); Toasty T, P, P, T, HP+BLK (odległość podcięcia); Morph T, P, D, G+HP (blisko)

Combos:

9-hit: HP, HK, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Flame Breath
9-hit: HP, Fire Spit, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Jump Punch, Air Throw
9-hit: Jump Kick, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, Uppercut, Jump Punch, Air Throw
9-hit: HP, HK, Uppercut, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Flame Breath
9-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut
8-hit: Jump Kick, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, Uppercut, Sweep
8-hit: HP, HK, Uppercut, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, Uppercut
8-hit: Jump Kick, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Flame Breath
8-hit: HP, HK, Uppercut, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, Roundhouse
8-hit: HP, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Air Throw
8-hit: Jump Kick, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Air Throw
7-hit: Jump Kick, Teleport, Spear, HP, HK, Uppercut, Run in, T+HK
6-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, Uppercut, T+LK
6-hit: HK, HK, Spear, HK, HK, Weapon Draw
6-hit: HP, Uppercut, Spear, HP, HK, Uppercut
5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Air Throw
4-hit: HK, HK, Spear, HK, Roundhouse
4-hit: Jump Punch, Teleport, Spear, Uppercut, T+LK
4-hit: HK, HK, Spear, T+HK
4-hit: Jump Kick, Teleport, Spear, T+HK
2-hit: Jump Kick, Air Throw

Scorpion zawarł pakt z Quan Chi. Quan przywrócił życie martwemu wojownikowi ninja w zamian za jego usługi. Scorpion przystał na takie warunki ale, o czym będzie można się przekonać, przechodząc nim grę — nie tak do końca.

Raiden:

Weapon P, P, HP; Weapon Pull P, T, HP; Torpedo P, P, LK (można w powietrzu); Teleport D, G; Electrick Spark D, T, LP; Ligtning P, D, T LP

Fatality:

Prison Stage D, P, T, BLK (blisko); Goro's Lair P, P, D, LP (blisko); Electrocution (BLK), P, T, G, G, HK (blisko); Shock Impale D, G, G, G, HP (blisko)

Combos:

6-hit: Jump Punch, HP, HK, D+HP, Run in, D+HK, Torpedo
4-hit: Weapon Pull, T+LP, T+LP, Teleport, D+HK, Torpedo
4-hit: Weapon Pull, T+LP, T+LP, Teleport, D+HK, Torpedo
4-hit: HK, HK, Weapon Pull, T+LP, Torpedo
3-hit: HP, HK, Torpedo
3-hit: Weapon Pull, T+LP, T+LP, Torpedo
3-hit: Weapon Pull, B+LP, B+LP, Teleport, Uppercut
3-hit: HK, HK, Lightning
3-hit: Weapon Pull, B+LP, Jump Kick, Torpedo
3-hit: Weapon Pull, B+LP, HP, Torpedo

Bóg piorunów po pokonaniu Shao Kahna wraca na Ziemię. Znajduje niestety nowego przeciwnika — Shinnoka. Oddziały Shinnoka prowadzone przez Quan Chi atakują bogów. Raiden postanawia pomóc obrońcom spokoju w Outerworld i walczy przeciwko Shinnokowi i jego oddziałom.

Sonya

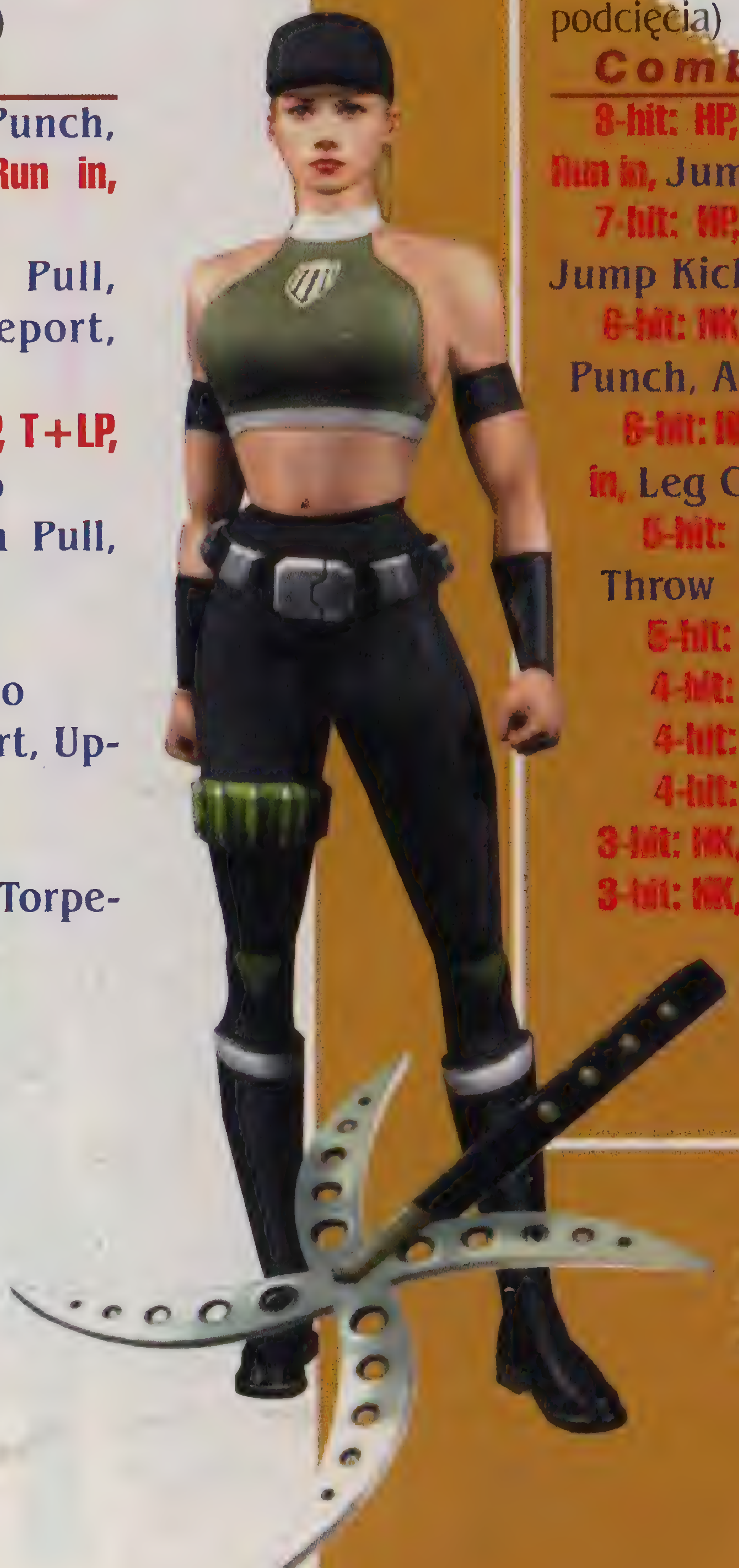
Weapon P, P, LK; Fireball D, P, LP; Square Wave Punch P, T, HP; Air Thorow BLK (w powietrzu); Leg Grab D+LP+BLK; Vertical Bicycle Kick T, T, D HK; Front Flip Kick T, D, P LK

Fatality:

Prison Stage D, D, T, T, HK (blisko); Goro's Lair P, D, P, HP (blisko); Kiss of Death D, D, D, G, RUN (odległość podcięcia); Leg Scissors G, D, D, G, HK (krok za odległością podcięcia)

Combos:

8-hit: HP, HK, Uppercut, Uppercut, Front Flip Kick, Run in, Jump Kick, Air Throw
7-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Front Flip Kick, Jump Kick, Air Throw
6-hit: HK, Uppercut, Run in, HP, Front Flip Kick, Jump Punch, Air Throw
6-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Front Flip Kick, Run in, Leg Grab
5-hit: HK, HK, Front Flip Kick, Jump Punch, Air Throw
5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Air Throw
4-hit: Pull Weapon, HK, Uppercut, T+LP
4-hit: HK, HK, Front Flip Kick, Square Wave Punch
4-hit: HK, HK, Front Flip Kick, Run in, Leg Grab
3-hit: HK, HK, Fireball
3-hit: HK, HK, Front Flip Kick
3-hit: HP, Front Flip Kick, Run in, Leg Grab
2-hit: Jump Kick, Air Throw



Sonya podczas pogoni za Jarkiem trafia do Zaświatów. Koncentrując się na walce z Shinnokiem przyłącza się do sił Liu Kanga i zostaje członkiem Outerworld Investigation Agency.

Sub-Zero

Weapon D, P HK; Weapon Special T+LP; Pull Weapon T, D, P, HK; Ice Blast D, P, LP; Ice Clone D, T LP; Slide (B+LK+LP+BLK); Freeze T, D, P, LP

Fatality:

Prison Stage D, G, G, G, HK (blisko); Goro's Lair D, D, D, LK (blisko); Head Rip (BLK+RUN), F, T, P, D, HP (blisko); Ice Shatter T, T, D, T + HP (poza zasięgiem podcięcia)

Combos:

11-hit: Jump Punch, HK, Freeze, D+HK, Ice Clone, HK, HK, Pull Weapon, T+LP, T+LP, Slide

9-hit: Freeze, HK, Freeze, HP, HK, D+HK, Run in, HP, Jump Kick, Slide

8-hit: HK, Uppercut, HP, Freeze, Weapon, T+HP, T+LP, Uppercut, Slide

8-hit: Freeze, HP, HK, Uppercut, Run, Uppercut, Slide, Sweep

8-hit: Freeze (w powietrzu), HP, Freeze, HP, Jump Kick, Slide

7-hit: Freeze, HK, HK, Pull Weapon, B+LP, Slide, Run in, HP

7-hit: HK, HK, Freeze, HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Slide

6-hit: HK, HK, Freeze, Jump Punch, HK, HK, Slide

6-hit: HK, HK, Freeze, Jump Punch, HK, HK, Pull Weapon

6-hit: HK, HK, Freeze, HK, HK, Pull Weapon

6-hit: HP, HK, Freeze, HP, HK, Pull Weapon, Slide

5-hit: Freeze, Pull Weapon, B+HP, B+LP, B+HP, B+LP, Slide

3-hit: Ice Clone, Jump Kick, Freeze, Jump Kick, Uppercut

Po pokonaniu Shao Kahna klan Lin Kuei zostaje rozwiązany. Pod wpływem nowego zagrożenia, kostium Sub-Zero przywdziewa jego młodszy brat i staje do walki ze złem. Informacje odziedziczone po starszym bracie mogą posłużyć jako tajna broń przeciwko Shinnokowi.

Kai

Weapon D, T+LP; Rising Fireball P, P, LP (można w powietrzu); Falling Fireball T, T, HP; Air Fist D, T, HP; Handstand BLK+LK; Spin po Handstand (LP); Handstand Kick po Handstand (HK) lub (LK)

Fatality:

Prison Stage P, P, D, BLK; Goro's Lair T, P, D, HK (blisko); Back Break (BLK) G, P, G, T, HK; Fireball G, G, G, D, BL (poza zasięgiem podcięcia)

Combos:

7-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Jump Kick, Air Fist

6-hit: Uppercut, Rising Fireball, D+HK, Rising Fireball, Uppercut, Run in, T+LK

6-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Air Fist

3-hit: Rising Fireball, HK, Air Fist

Członek White Lotus Society, za młodu nauczany przez największych wojowników Azji. Po poznaniu Liu Kanga, (który jest jego najlepszym przyjacielem) wyruszył z nim, aby pomóc Raidenowi w walce z Shinnokiem.

Jarek

Weapon P, P, HP; Cannonball T, P, LK; Ground Shaker T, D, T, HK; Vertical Cannonball P, D, P, HP; Bodyslam T, D, T, HK; Shuriken D, T, HP; Upwards Cannonball P, D, P, HP

Fatality:

Prison Stage P, D, P, HK (blisko); Goro's Lair T, P, P, LP (blisko); Heart Rip P, T, P, P, LK (blisko); Laser Blast G, G, P, P, BL (krok za odległością podcięcia)

Combos:

7-hit: Jump punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Shuriken, Bodyslam

5-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Upwards Cannonball

5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Bodyslam

3-hit: HK, HK, Cannonball

Fujin

Weapon T, T+LP; Thow Weapon T, T, LP; Whirl Wind Spin P, D, LP trzymaj LP; Tornado Lift P, D, P HP; Slam podczas Tornado Lift T, P, D, LK; Rising Kick D, P, HK; Air Drive Kick w powietrzu D+LK; Flying Knee B, D, F, HK

Fatality:

Prison Stage D, D, D, HK (blisko); Goro's Lair T, P, T, HP (blisko); Explosion BLK+RN x 5 (odległość podcięcia); Wind Skinner D, P, P, G, BLK (odległość podcięcia)

COMBOS:

7-hit: HP, HK, Uppercut, Tornado Lift, Slam, HP, Flying Knee

6-hit: Tornado Lift, Slam, HP, Flying Knee

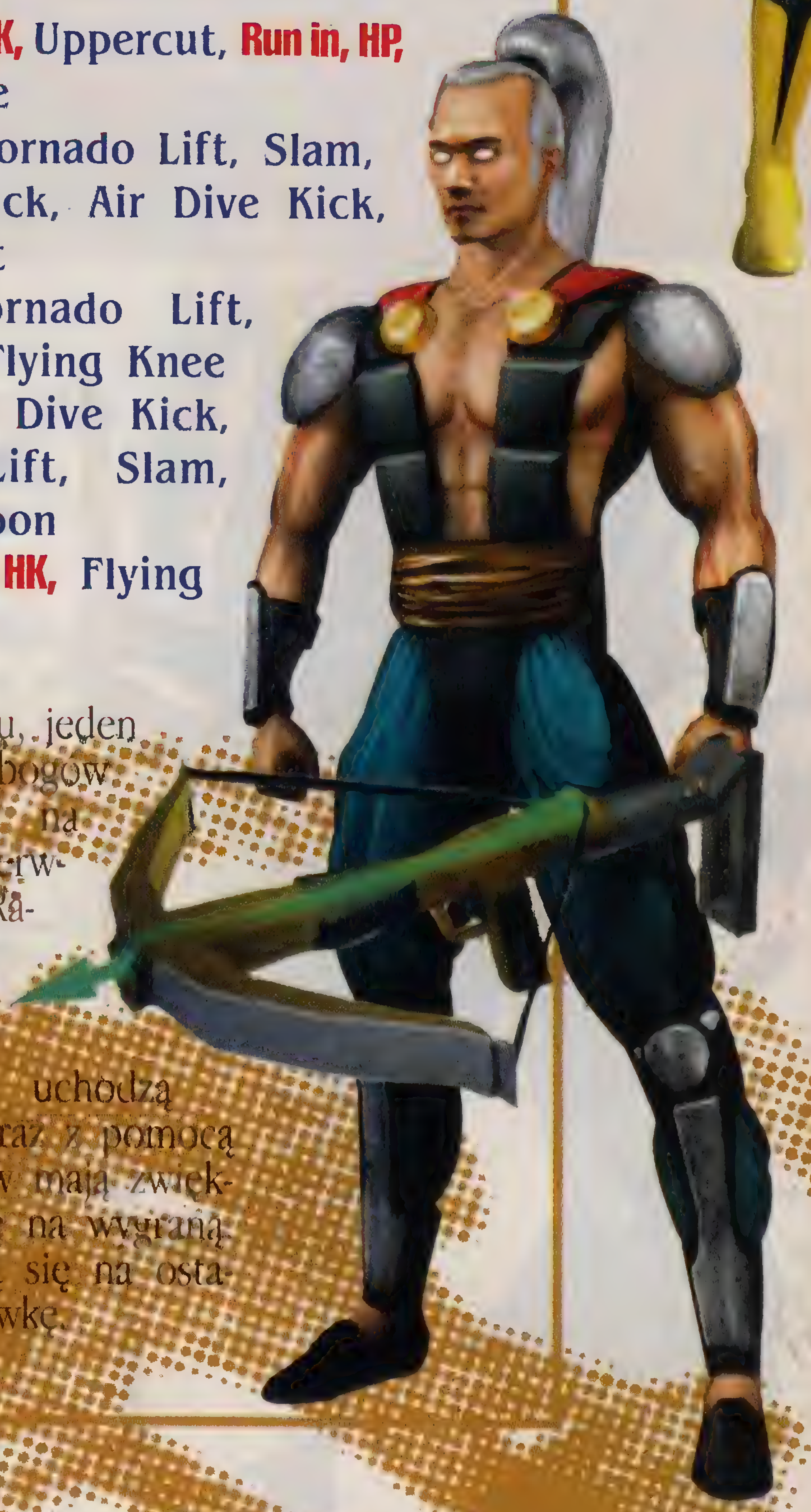
5-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Flying Knee

5-hit: Tornado Lift, Slam, Jump Kick, Air Dive Kick, Uppercut

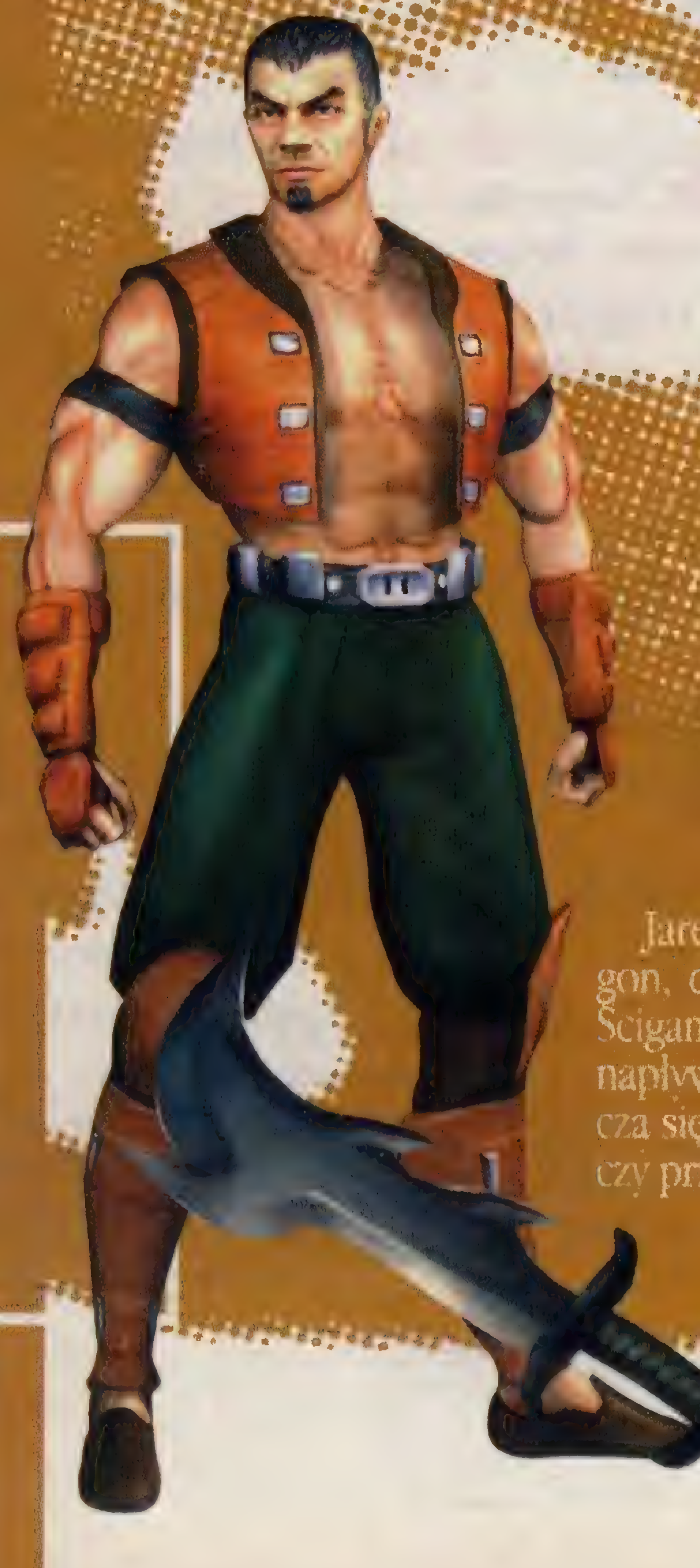
4-hit: Tornado Lift, Slam, HP, Flying Knee

3-hit: Air Dive Kick, Tornado Lift, Slam, Throw Weapon

3-hit: HK, HK, Flying Knee



Bóg wiatru, jeden z ostatnich bogów pozostałych na Ziemi. Po pierwszym starciu Raidena i Fujina z Shinnokiem obaj ledwie uchodzą z życiem. Teraz z pomocą śmiertelników mają zwiększone szanse na wygraną. Przygotowują się na ostateczną rozgrywkę.



Jarek jest członkiem klanu Black Dragon, do którego niegdyś należał Kano. Ścigany przez Sonyę, widząc zagrożenie napływające ze strony Shinnoka przyłącza się do sił ziemskich i u jej boku walczy przeciwko siłom zła.

Tanya

Weapon P, P+HK; Fireball D, T, HP; Air Fireball D, T, LP (w powietrzu); Splits Kick P, D, T, LK; Corkscrew Kick P, P, LK

Fatality:

Prison Stage T, P, D, HP (blisko); Goro's Lair P, P, P, LP (blisko); Kiss of Death D, D, G, D, HP+BLK (blisko); Neck Break D, P, D, P, HK (blisko)

Combos:

9-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Corkscrew Kick, HP, Corkscrew Kick, Split Kick

8-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Corkscrew Kick, Jump Kick, Fireball

8-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP Corkscrew Kick

6-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Corkscrew Kick, Split Kick

6-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP Corkscrew Kick, Uppercut

5-hit: Corkscrew Kick, Split Kick, Corkscrew Kick, Split Kick, Air Fireball

5-hit: Jump Kick, Corkscrew Kick, Split Kick, Corkscrew Kick, Split Kick

5-hit: HK, HK, Corkscrew Kick, HP, Split Kick

3-hit: HP, Corkscrew Kick, Split Kick

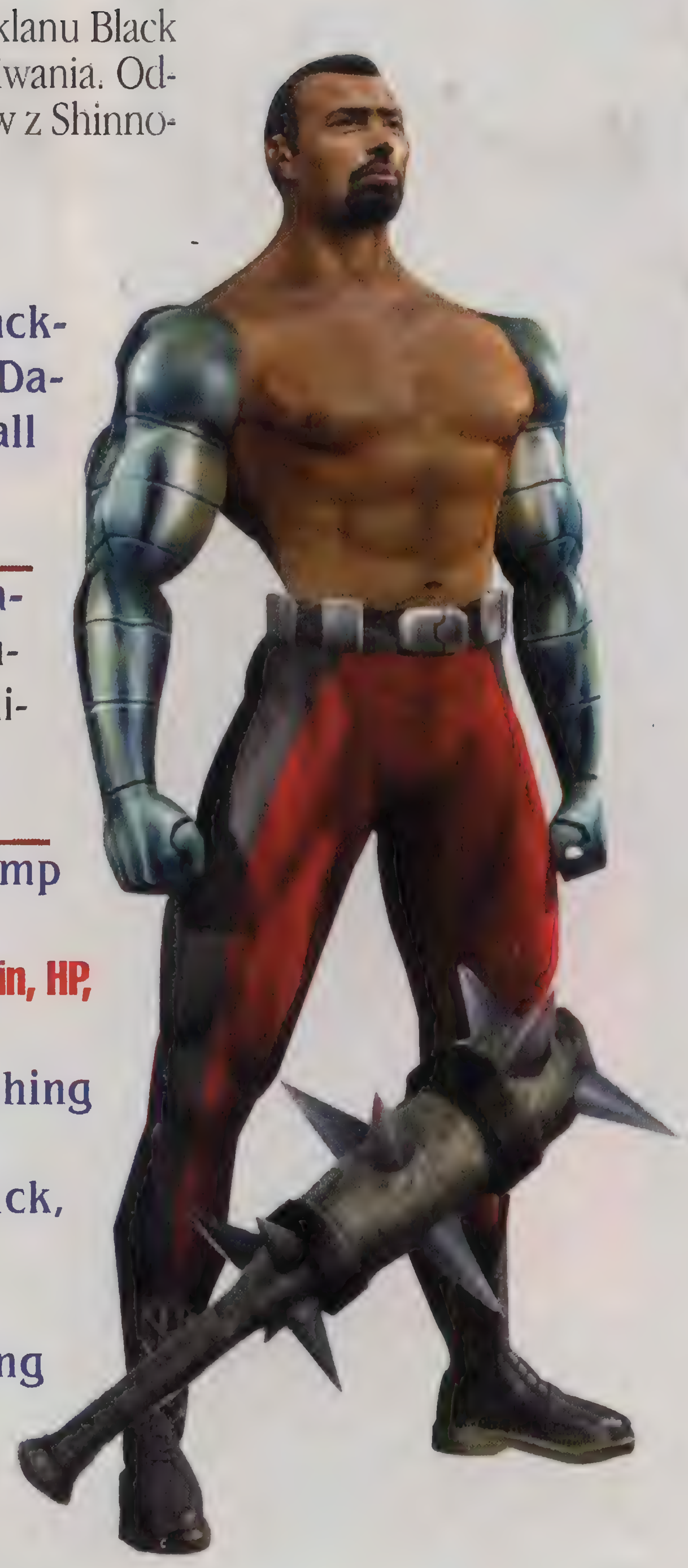
3-hit: HK, HK, Fireball

2-hit: Jump Kick, Split Kick

2-hit: Corkscrew Kick, Split Kick

Córka ambasadora Edenii przez lekkomyślność pozwala Sindel na otwarcie teleportu międzywymiarowego do Edenii. Teraz Edenia jest pod panowaniem Shinnoka a Tanya postanawia naprawić swój karygodny błąd.

Podczas pogoni za ostatnim żyjącym członkiem klanu Black Dragon, Jarkiem, Sonya znika. Jax rusza na poszukiwania. Odkrywa, że Sonya wplątała się w wojnę śmiertelników z Shinnokiem; postanawia przyłączyć się do walki.



Jax

Weapon T, T+HP; Eatrhquake P, P, D, LK; Backbreaker BLK (w powietrzu przy przeciwniku); Dashing Punch P, D, T, LP; Missle D, T, LP; Fireball D, P, LP

Fatality:

Prison Stage P, P, T, LK (blisko); Goro's Lair P, P, T, HP (blisko); Arm Rip (LK) P, P, D, P, i puścić LK (blisko); Head Smash T, P, P, D, BLK (blisko)

Combos:

7-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Backbreaker, Missle

7-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Jump Kick, Backbreaker

5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Dashing Punch

5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, BackBreaker

3-hit: HP, HK, Missle

3-hit: HK, HK, Dashing Punch, Dashing Punch

2-hit: Jump Kick, Back Breaker

Reiko

Weapon D, T+HP; Teleport Slam D, G+BLK (można w powietrzu); Circular Teleport T, P, LK; Shurikens D, P, LP; Flip Kick T, D, P, LK; Windmill Kick T, D, P, HK

Fatality:

Prison Stage D, D, P, LP (blisko); Goro's Lair P, P, D, LK (blisko); Torso Kick P, D, P, LP+BL+HK+LK (blisko); Shurikens T, T, D, D, HK (odległość podcięcia)

COMBOS:

8-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Flip Kick, Run in, HP, Teleport Slam

8-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Windmill Kick, Run in, HP, Jump Kick, Shurikens

7-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Windmill Kick, Run in, Uppercut, Run in, T+LK

6-hit: Uppercut, Windmill Kick, Run in, Uppercut, Windmill Kick, Run in, Uppercut, Run in, T+LK

6-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Windmill Kick, T+HK

6-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Windmill Kick, Shurikens

6-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Windmill Kick, Teleport Slam

4-hit: HP, HK, Uppercut, Teleport Slam

4-hit: HK, HK, Flip Kick, Teleport Slam

3-hit: HP, Windmill Kick, Uppercut

2-hit: Jump Kick, Teleport Slam

Reiko był dowódcą sił atakujących Najwyższych Bogów, zginął w boju. Odrodzony przez Quan Chi, dowodzi wraz z nim oddziałami mającymi na celu zgładzić ziemskich wojowników

Quan Chi

Weapon D, T+HK; Skull Fireball P, P, LP; Teleport Stomp P, D, LK; Dash Kick P, P, HK; Air Throw BLK (w powietrzu przy przeciwniku); Steal Opponent's Weapon P, T, HP

Fatality:

Prison Stage P, P, D, HP (blisko); Goro's Lair P, P, B, LK (blisko); Leg Rip (LK) P, D, P (blisko); Impersonate G, G, D, D, LP (krok za odległością podcięcia)

COMBOS:

7-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Jump Kick, Skull Fireball, Teleport Stomp

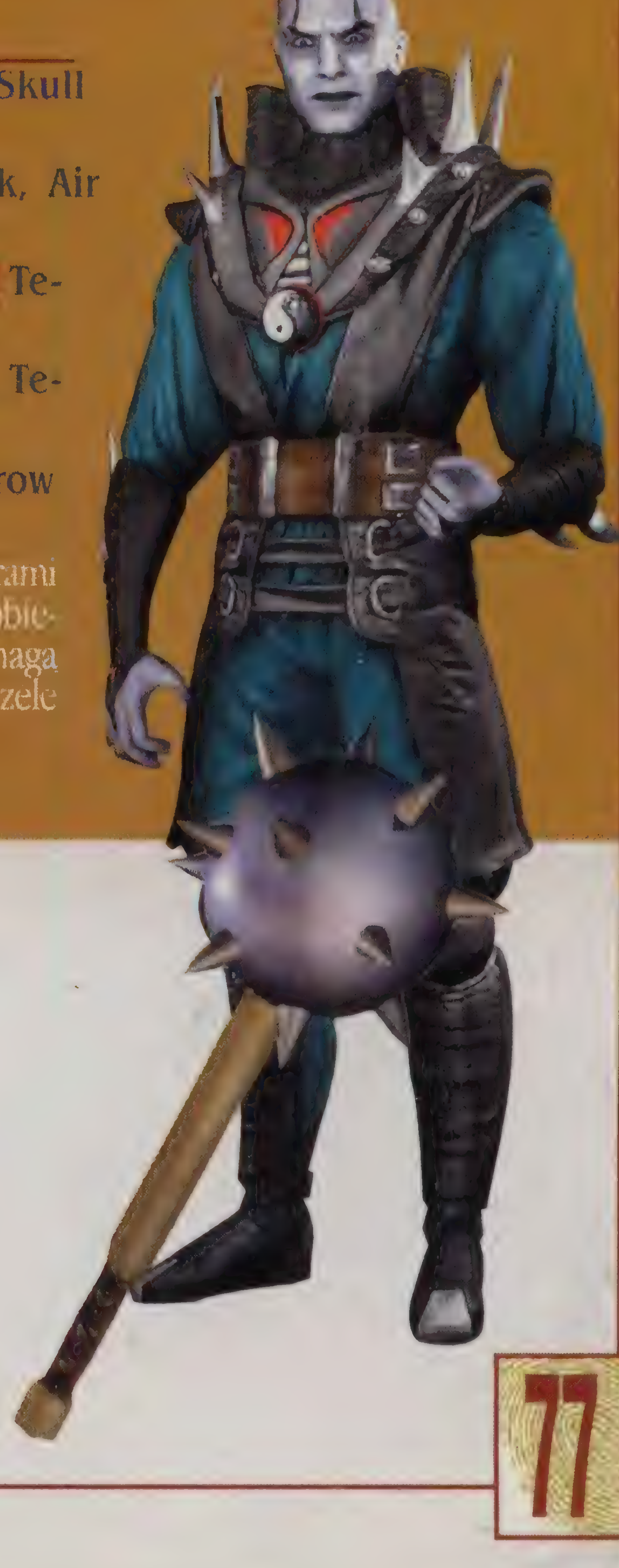
8-hit: HP, HK, Uppercut, Run In, HP, Jump Kick, Air Throw

8-hit: Jump Punch, HP, HK, Uppercut, Run In, HP, Teleport Stomp

6-hit: HP, HK, Uppercut, Run in, HP, Jump Kick, Teleport Stomp

5-hit: HP, HK, Uppercut, Jump Kick, Air Throw

Quan Chi uwalnia uwięzionego między wymiarami Shinnoka i staje u jego boku. W zamian Shinnok obiecuje mu stanowisko głównego doradcy i arcymaga w swym przyszłym królestwie. Quan Chi stoi na czele sił atakujących Ziemię.



Icarus

Poradnik weterana

Jeśli czytacie ten opis, to znaczy, że mnie nie ma już wśród żywych. Ha! Ha! To był żart, zawsze chciałem tak powiedzieć, ale teraz jestem już zupełnie poważny. Poradnik mój zawiera ogólne porady dotyczące gry ICARUS, a szczególnie jej trudnej części taktycznej i nie stanowi pełnego rozwiązania przygody.

Kilka ogólnych porad do części RPG oraz kiedy robić SAVE

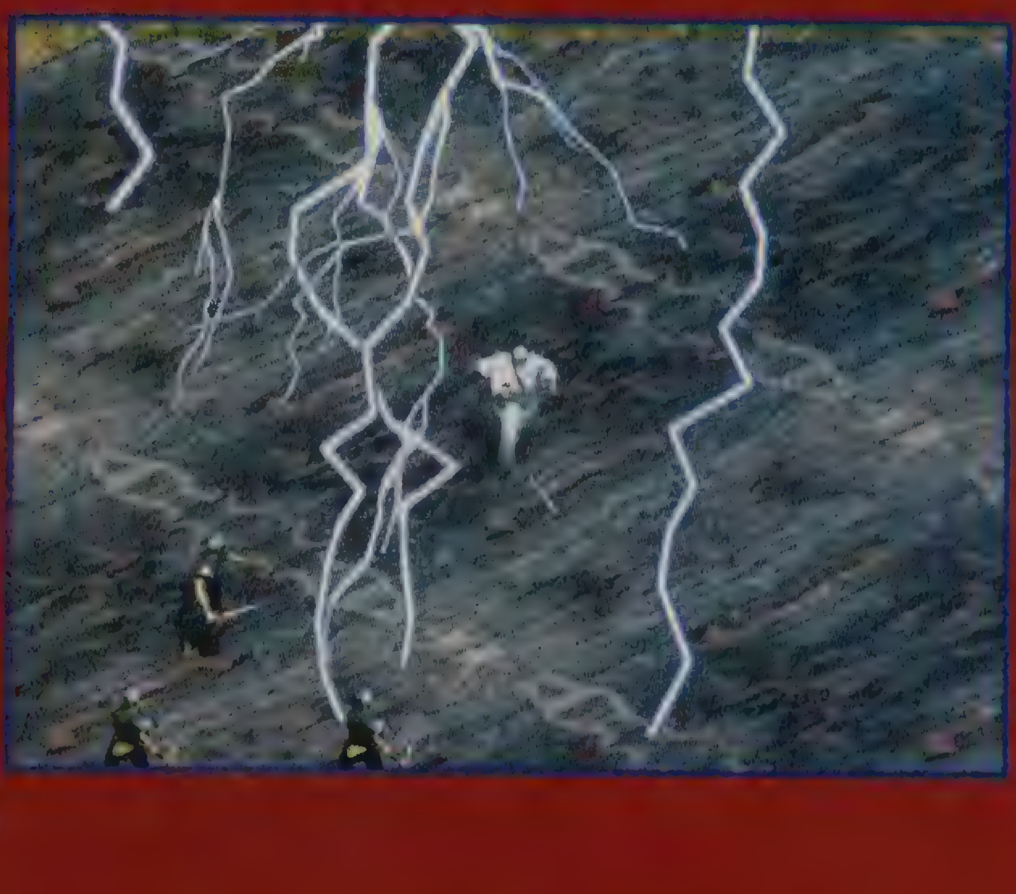
Jak pewnie zauważyliście, w tej grze mamy ograniczoną do sześciu liczbę SAVE, a że istnieje potrzeba częstego zapisywania stanu gry, to właściwe rozplanowanie tabelki będzie kluczem do sukcesu. Jako że przy zapisywaniu stanu gry nie możemy nic napisać, a w przypadku

skasowania ostatniego SAVE z miasta może zajść konieczność rozpoczęcia gry od początku, proponuję przeznaczenie dwóch górnych miejsc w tabelce na ten zapis, a czterech pozostałych na SAVE w czasie bitwy. Przy potyczce zapisuj stan gry przed każdą turą oraz w jej trakcie przed wykonaniem jakiejś ryzykownej akcji. Jeśli zaś uznasz, iż zwycięstwo w potyczce jest niemożliwe, bez wahania cofnij się do miasta i kup lepszy sprzęt.

W części RPG pierwszy SAVE zrób zaraz po przybyciu do nowego miasta i wybierz się na spacer. Porozmawiaj ze wszystkimi mieszkańcami, odwiedź wszystkie sklepy (ale nic nie kupuj) i sprawdź, czy przypadkiem któreś z drzwi bez szyldu nie są otwarte. Jeśli tak, to bez wahania przestąp ich próg, gdyż od mieszkańca chaty możesz otrzymać ciekawą (czytaj: drogą) rzecz lub jakiś zadanie. Nigdy, ale to nigdy nie zostawaj w hotelu, noclegi w każdej następnej miejscowości są coraz droższe, a nie dają praktycznie nic. Będzie to konieczne jedynie w porcie, gdyż inaczej nie dostaniesz statku.

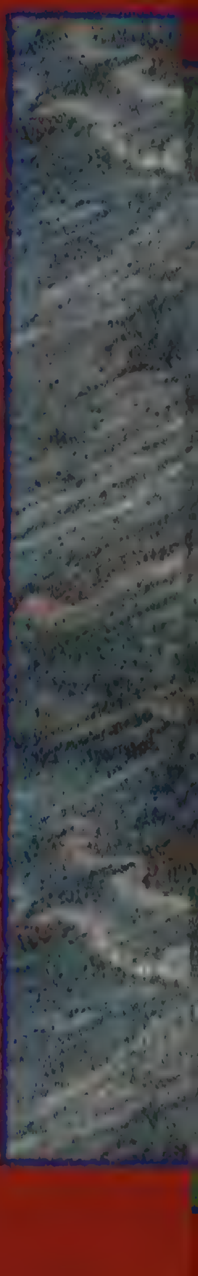
Dopiero po zbadaniu miasta wybierz się na zakupy, pamiętaj jednak, iż w tej grze tylko Wojownik–sknera ma szansę przeżyć. Kupuj tylko te części uzbrojenia, które są ci niezbędne i naprawdę bardzo zużyte. Zbroja przyda ci się dopiero po ucieczce z więzienia, zaś tarcze wtedy, gdy wygrasz turniej najemników. Miecze zmieniaj co 3–4 bitwy, lecz kupuj tylko jeden, dla najlepszego wojownika. Jego stare ostrze daj drugiemu w swojej drużynie; drugiego — trzeciemu, i tak dalej.

Moim najlepszym wojownikiem był Dreus — postawiłem na niego, gdyż ma bardzo dobre ciosy specjalne i CLASS UP co dziesięć poziomów. Nigdy nie wolno oszczędzać na magu, ona zawsze musi mieć naszyjnik i pierścienie zwiększające siłę czarów, wtedy szybko awansuje i dostanie czary rażące wszystko co widać na ekranie i będzie nimi wysyłał do piachu niezliczone rzesze cieniasów. Łuczników i Berserkera traktuj natomiast jako wspomaganie i dozbrajaj tylko przed wielką bitwą lub gdy masz naprawdę za dużo kasy. Jeśli będziesz postępował według tych zaleceń to około 18 bitwy powinieneś posiadać jakie 35.000 dinarów, a wtedy będzie cię stać na najlepszy sprzęt przed wyruszeniem do wieży śmierci. Przed samymi zakupami również zrób SAVE, gdyż może się okazać, iż nie jesteś w stanie pobić wroga albo że miecz, na który wydałeś fortunę, za chwilę możesz mieć za darmo. Nie bój się także sprzedawać nadwyżek uzbrojenia w lombardzie, wprawdzie płacą tylko połowę wartości, ale złom nie jest do niczego przydatny.



Jak machać mieczem, by się nie zaciąć

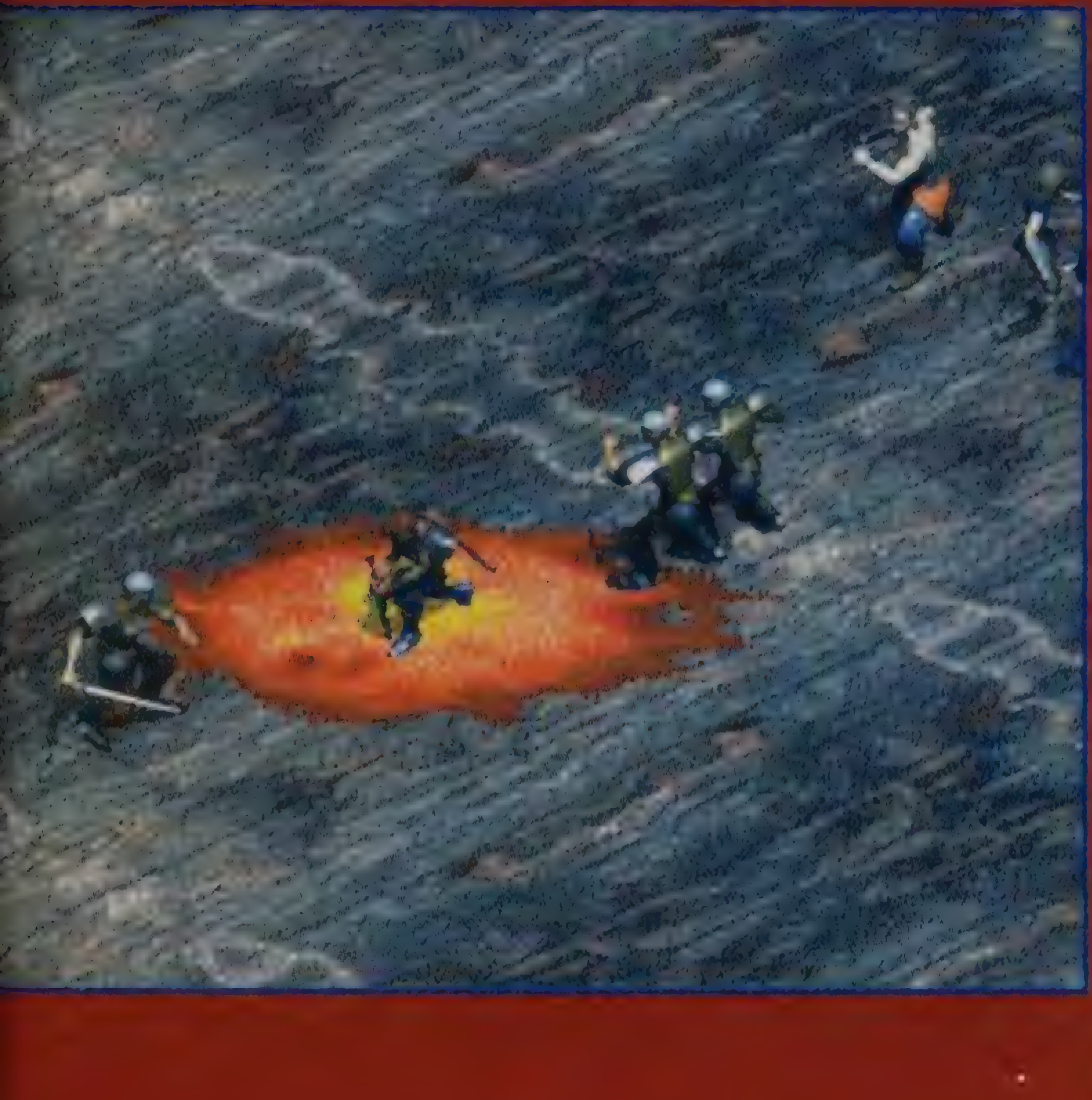
Zaraz na początku bitwy, jeszcze zanim zaczniesz jakiekolwiek działania, rozejrzyj się po mapie i zlokalizuj wszystkie skrzynie. Mogą one znajdować się pod drzewami lub być niewidoczne na pierwszy rzut oka, dlatego konieczne jest kilkukrotne przewinięcie ekranu. Teraz ustal ogólny plan bitwy, tak by zebrać wszystkie „prezenty", a jednocześnie nie walczyć ze zbyt dużą liczbą wrogiego wojska naraz. Przy tworzeniu planu musisz pamiętać, iż po zabiciu ostatniego wroga bitwa zakończy się automatycznie i nie będziesz



mógł już nic zrobić. Dlatego też, jeśli zlokalizujesz jakąś skrzynię daleko za liniami przeciwnika, to będziesz musiał w czasie rozwalania ostatniego nieszczęśnika wysłać po nią jakąś szybką, niezdolną do walki jednostkę, np. maga pozbawionego punktów magii. W żadnym wypadku nie możesz olać takiego kufra, gdyż to właśnie w nich znajdują się najlepsze gadżety.

Zacząć bitwę powinieneś od maksymalnego cofnięcia się. Da ci to kilka tur na uzupełnienie energii oraz sprawi, iż w pierwszym rzucie zaatakuje cię mniejsza ilość przeciwników, a gdy oberwą i zaczną się wycofywać, będziesz miał więcej czasu na ich przejęcie. Przy prowadzeniu pościgu musisz pamiętać o kilku sprawach: ilość zadawanych przez ciebie obrażeń w każdej rundzie musi być większa od ilości HP jaką regeneruje ścigany, nigdy też nie możesz zbliżyć się zbytnio do odwodów wroga — jeśli zaatakują, z myśliwego szybko staniesz się zwierzyną. W przypadku gdy ścigasz kilku cieniasów, skoncentruj swoją agresję na jednym, a gdy go wykończysz przerzuć się na drugiego, lub samemu zacznij się wycofywać. Gdy ścigasz maga i inną postać, zawsze najpierw wykończ tego pierwszego.

Kiedy już wykończysz pierwszą falę, wycofaj się na pozycje, z których zaczynałeś grę.



Ustaw wszystkie swoje postacie w dwóch szeregach, na początek wysuń wojowników, rycerzy i berserkerów, z tyłu zaś ustaw maga, łuczników i kapłankę. Odczekaj tak kilka tur, aż współczynniki HP i MP wszystkich postaci wzrosną na maksa. Gdy tak się stanie, musisz zwabić kolejną grupkę przeciwników do rozwałki. Najlepiej do tego celu użyć maga. Należy nim podejść do wroga tak, by w następnej turze 2–3 przeciwników znalazło się tuż przed magiem. Wtedy należy wypowiedzieć zaklęcie działające na pewną grupę postaci. W zależności od poziomu naszej postaci, poziomu many i rozmieszczenia przeciwników polecam następujące czary: Fire Wall (Mag), Fire Bomb i Mega Thunder (Magician) oraz Fire Phenix, Giga Thunder i Hell Fire (Wizard). Dzięki temu wróg, który dotrze do głównych sił, będzie zmęczony i ranny, a nasz mag bardzo szybko zdobędzie doświadczenie. Jeśli boimy się, iż wabik może zostać zabity, możemy użyć Lamy lub Effreita, lecz jest prawdopodobieństwo, iż zwabią za dużo wrogów, poza tym mag nie zyska prawie doświadczenia.

W żadnym wypadku nie należy podchodzić pod wroga całą paczką, gdyż można wciągnąć do walki za dużo jego jednostek naraz. Jeśli

zaczniemy wygrywać, ich ranni łatwo nam nawieją; poza tym, zsynchronizowanie ataku będzie prawie niemożliwe. W momencie gdy zwabiany oddział wroga podejdzie pod naszą drużynę, do walki rzucamy wszystkich, wojownicy powinni stosować ataki specjalne, obejmujące jak najwięcej oddziałów wroga, łucznicy winni zachować się analogicznie. Mag natomiast, w zależności od pancerza, odniesionych ran i poziomu mana albo chowa się „na zaplecze", albo bierze czynny udział w walce jak przy wabieniu. Jeśli któryś z naszych ludzi ma słaby pancerz, możemy go wspomóc Protection, a na słabo walczącym wręcz rzucamy Blade. Jeśli któryś z przeciwników wyda nam się za mocny, to możemy go ogłupić Confusion. Gdy wyczujemy, iż przeciwnik szykuje się do odwrotu i /lub nasze odziały mają mało energii, dobrze jest zastosować Recovery. W czasie bitwy nie ma sensu używać „uzupełniaczy HP i MP" — są drogie, a na ich użycie trzeba poświęcić akcję.

Na początku gry dobrze jest poduczyć nasze postacie (najlepiej w czasie drugiej bitwy). W tym celu ostatniemu gościowi na planszy pozwalamy się zregenerować po ataku i wrócić lub doprowadzamy do wyczerpania i atakujemy takimi siłami, by regenerował tyle HP, ile zabieramy mu atakami.

Jak walczyć z magiem, by nie stać się pochodnią lub piorunochronem

Mag to jest takie zło, co atakuje z czterech stron. O przepraszam: wszystkich naszych zawodników naraz i to z wielką siłą. Zwykle przy pomocy Fire Bomb. Należy uniemożliwić mu rzucenie jakiegokolwiek czaru na naszą drużynę. W tym celu traktujemy osobnika Confusion, by wyżył się na swoich kumplach. Gdy straci mana, trza się na niego rzucić wszystkimi siłami i zabić w pierwszej, najpóźniej w drugiej rundzie, gdyż może zregenerować manę i nam solidnie dokopać.

I to już koniec, jeśli będziecie jeszcze mieli jakieś pytania, to napiszcie — postaramy się wam pomóc. Mimo że rok szkolny zaczął się już na dobre, a nauczyciele ciągle zrzędzą, RESET jest zawsze z wami i służy podpowiedzią.

Heart of darkness

1. CANYON OF DEATH

Wyskocz z pojazdu i idź w prawo. Przeskakuj przepaście, strzelaj do potworków i szkieletów (ich cienie mogą cię zabić). Kiedy dotrzesz do ślepo kończącego się ekranu, strzel w skałę w prawym górnym rogu (przypomina czaszkę zwierzęcia z dwoma kłami). Idź dalej w prawo. Będziesz narażony na ataki potworków z obu stron. Tych z tyłu nie da się całkowicie wybić — wciąż będą nowe, dlatego też jak najszybciej przechodź na nowe ekrany. Za skalnym mostem wśród potworków pojawią się szybko biegające. Nie możesz ich zabić, musisz nad nimi przeskakiwać. Jeżeli zbyt wiele razy cię potrącą, to spadniesz w przepaść. Wdrap się po drabinie z kości i w prawo. Zostaniesz napadnięty przez wielkie stwory i pozbawiony broni. Nie czekaj, aż potwory zainteresują się tobą, tylko biegnij cały czas w prawo. Bezpieczny będziesz dopiero, gdy miniesz promień światła słonecznego (światło zabija twoich prześladowców). Zobaczysz na skalnej ścianie jaszczurkę. Podążaj za nią, wspinając się po ścianie. Kiedy dotrzesz do gzymsu z wielką łapą, podskocz na nim parę razy. Półka skalna się zarwie, a ty będziesz mógł dalej się wspinać. Dojdziesz do czaszki jakiegoś stworzenia — szybko skocz ze szczęki w prawo i złap się występów w skale. Jeżeli będziesz stał we wnętrzu czaszki zbyt długo, to zostaniesz zmiażdżony przez szczęki. Na półce skalnej wespnij się do długiej kości, a gdy spadnie — pchnij ją i przejdź po niej jak po kładce. Teraz jeszcze tylko mały kawałek w górę.

2. SWAMPLANDS

Złap się liany, a otworzysz przejście w prawo. Przez jezioro przedostań się skacząc po kamieniach i używając lian. Wykorzystaj moment, kiedy drapieżna roślina będzie zajęta przeżuwaniem i przeskocz nad nią. Nie wychodź z tego ekranu, tylko wespnij się po drzewie na półkę i dopiero idź w prawo. Przy pomocy lian przedostań się nad roślinami. Na następnym ekranie wylądują na „kamieniu" w wodzie i szybko z niego przedostań się na brzeg (ten kamień to coś żywego). Teraz czeka cię powolne brodzenie w wodzie. Gdy tylko zobaczysz, że któryś z latających stworów pikuje w twoją stronę, chowaj się pod wodę. Uważaj na mielizny, jak będzie za płytko, to zostaniesz złapany. Na brzegu z opresji wyratuje cię promień słońca. Na ekranie ze skalnym mostem wespnij się na półkę (nie idź jeszcze na ekran w górę) i w prawo. Na następnym ekranie skocz z krawędzi półki i złap się zwisającej, czarno–zielonej rzeczy — unieszkodliwisz mięsożerną roślinę. Idź w prawo — znajdziesz się w małej grocie z rośliną i podświetlonym na zielono „dystrybutorem" pożywienia dla rośliny. Kiedy roślina będzie zajęta, podskocz parę razy pod dystrybutorem. Wróć do ekranu ze skalnym mostem, tym razem wespnij się na samą górę i idź w prawo. Przedostań się przez grotę z roślinami. Szybkość jest tu w cenie, ale lepiej nie wpadaj biegiem na następny ekran. W końcu znów zobaczysz światło dzienne. Wejdź na kupę kamieni i pchnij głaz przed sobą. Wisisz głową w dół zaczepiony nogą za lianę. Rozhuśtaj się, aż złapiesz kij wystający z wody. Gdy tylko znajdziesz się w wodzie, szybko płyń w prawo (nie zatrzymuj się, bo połknie cię wodny potwór). Wyjdź na brzeg i wespnij się po lianach oplatających pień drzewa. Zobaczysz latającego potwora atakującego dziwną istotę. Chwyć się liany, a światło zabije upiora.

3. MAGIC LAKE

Gdy tylko znajdziesz się w wodzie, płyń pionowo w dół (przy powierzchni mogą cię trafić ogniste kule). Powinieneś dotrzeć do wielkiej, zielonej skały — dotknij jej, a będziesz mógł strzelać magiczną energią. Płyń przy dnie w prawo i wpłyń do tunelu w skale. Podążaj tunelami, unikając różnych „przeszkadzajek". Gdy wyjdziesz na brzeg, droga powrotna zostanie odcięta przez lawinę. Superstrzałem rozbij skały blokujące drogę w prawo. Na następnym ekranie przekop nasionko pod przeciwległą ścianę i skumulowaną wiązką magicznej energii przemień je w pnącze (użycie superstrzału na pnączu na powrót robi z niego nasionko). Wespnij się po nim jak po drabinie na półkę i idź na następny ekran. Znajdziesz się nad brzegiem zbiornika wodnego. Kąpiel w wodzie jest śmiertelna. Wrzuć nasionko do wody. Kiedy znajdzie się na przeciwległym brzegu, zrób z niego pnącze. Wespnij się po kolorowych wypustkach w ścianie i przeskocz z nich na pnącze. Wskocz do wody i nurkuj. Znowu musisz płynąć podwodnymi korytarzami. Uważaj, żeby nie wciągnęły cię podwodne „bulwy". Ekran z trzema bulwami — trzymaj się blisko dna i wpłyń do korytarza w dnie. Kolejny ekran z trzema bulwami i pionowym korytarzem. Pamiętaj o zaczerpnięciu powietrza w podwodnych jaskiniach. W końcu dotrzesz do brzegu, a później do ekranu z drapieżnymi roślinami i kolorowymi wypustkami na ścianie. Strzałami energii możesz ogłuszyć na pewien czas rośliny i po wypustkach przedostać się do wyjścia na dole. Na następnym ekranie pojawi się nowy przeciwnik — ogromne czerwie, żerujące w ścianach. Żeby je zabić, trzeba poczekać, aż któryś pojawi się tuż obok postaci i strzelić, zanim zaatakuje. Ciągłe strzelanie czy trzymanie gotowego pocisku nic nie da — takie działanie powoduje natychmiastowe chowanie się czerwi. Kiedy dojdziesz do ekranu z wodą i wysepką, na której jest nasionko, zeskocz z półki na lewy brzeg. Zamień superstrzałem pnącze na drugim brzegu w nasionko. Idź w lewo. Przesuń nasionko pod szyb skalny, zrób pnącze i wespnij się po nim. Podążaj w lewo, a potem po wypustkach w dół. Dojdziesz do źródła — stąd wypływa woda zasilająca zbiornik z wysepką. Wskocz do wody i płyń w prawo. Kiedy dotrzesz do znanego ci ekranu z wysepką, pchnij kamień blokujący dopływ. Natychmiast zawróć i szybko płyń z powrotem do źródła (będą cię gonić jakieś wodne stworzenia) i wyjdź na brzeg. Znaną ci drogą wróć do ekranu z rośliną, szybem i pnączem.

resetta
Rada

Przemień pnącze w nasionko, przetransportuj je na ekran w prawo i wrzuć do wody. Dzięki odblokowaniu dopływu, nasiona będą się przemieszczać z prądem wody. Jedno znajdzie się na wysepce, drugie przepłynie na niewidoczny ekran w prawo. Zrób pnącze z tego na wysepce i przedostań się na drugi brzeg. Zanim pójdziesz w prawo, zamień pnącze na brzegu w nasionko i wrzuć je do wody. Na następnym ekranie zrób pnącza z nasion na wysepkach i przedostań się po nich do wyjścia w prawym górnym rogu. Wspinaj się po kolorowych wypustkach. Po dotarciu na górę natychmiast zacznij biec w lewo. Zrób pnącze, dostań się na półkę i „oczyść" ekrany po obu krańcach półki. Podążaj w lewo. Dotrzesz do cienkiego skalnego mostu nad przepaścią. Musisz po nim przejść.

4. SPACE ISLAND

Podążaj w prawo. Potwory przy mostku możesz spróbować przeskoczyć (nie stracisz czasu na ich zabijanie). Kiedy będziesz biegł po wiszącym moście, ten zerwie się. Na szczęście, zawiśniesz na nim jak na drabinie. Schodź na dół. Na końcu mostu przeskocz na porośniętą zielskiem skalną ścianę. Przemieszczaj się po ścianie w prawo. Strzałami zniszcz część szkieletu na ścianie i dalej w górę. Dojdziesz do ekranu z pnączem i drabiną. Wejdź po drabinie na półkę i zmień pnącze w nasienie (rośnie w zatrutym miejscu i będzie cię atakować). Przemieść nasionko na ekran w prawo. Tu umieść je w pobliżu drzewa i zrób pnącze. Wespnij się po nim i kontynuuj wspinaczkę po ścianie. Uważaj na poskręcane korzenie, będą cię atakować jeśli za blisko podejdziesz (*można* je czasowo ogłuszyć strzałem). Po dotarciu do ekranu z podniesionym drewnianym pomostem i kołowrotem, przejdź na ekran w lewo. Tutaj przejdź na lewą stronę ekranu (pod kołek w skale, od którego biegnie lina) i w dół. Znajdziesz się na półce skalnej z widokiem na głaz. Pchnij cień głazu. Wróć do ekranu z pomostem i dostań się na półkę skalną. Podążaj w górę, unikając spadających kamieni. Dostań się na półkę z potworkami, które je zrzucają (uważaj: mogą niespodziewanie zmieniać kierunek „zrzutu"). Po zabiciu ich, szybko wspinaj się na samą górę — będą cię ścigać pająki.

c.d.n.

asmodeus von Dirt

leś go już... w innej rzeczywistości?.. Porozmawiaj ze zmutowanym cyklopem i przysłuchaj się melodii nuconej przez zamknięte w klatkach dzieci cyklopy. Złożony z robaków zamek kodowy ustąpi, gdy uda ci się wygrać — poprzez naciskanie odpowiednich robaków — identyczną melodię. A zatem, wduszaj robaki w następującej kolejności: lewy, prawy, prawy, dolny lewy, górny, dolny prawy. Winda zawiedzie cię piętro wyżej. Idź w prawo, pogadaj z kolejnym zmutowanym cyklopem (kto opracował design tych postaci?!) i z pomocą narzędzi wymontuj potrzebną Gravenowi część maszynerii. Zjedź teraz piętro niżej i z pomocą generatora dźwiękowego wróć do Gravena. Idź na

SANITARIUM ROZWIĄZANIE (CZĘŚĆ III)

W założeniu, jest to to przedostatnia część opisu przejścia SANITARIUM. Mam jedną, acz bardzo istotną prośbę. Nim wyślesz list prosząc o pomoc w tej grze lub zdecydujesz się zatelefonować do redakcji w tejże sprawie, rzuć okiem na to rozwiązanie. Naprawdę, zostały w nim uwzględnione wszystkie kody oraz solwy do wszystkich zagadek. Czasem wystarczy po prostu raz jeszcze przeczytać tekst. Życzę miłej gry!

Tak czy inaczej, podczas rozmowy zyskasz informacje niezbędne do uzyskania zwiększenia uprawnień karty identyfikacyjnej. Wróć do odpowiedniego pomieszczenia, aby dalej użerać się z owadem o urzędnicze sprawy. Na jego kolejne pytanie odpowiedz wtykając owadzią łapę we wskazany otwór. To powinno załatwić sprawę — twoje uprawnienia zostaną wreszcie zwiększone.

Ruszaj do gniazda, gdzie znajdziesz osobliwe zbiorniki. Zetnij jeden z nich i zanieś go Gravenowi jako potwierdzenie twej teorii. Cyklop uwierzy wreszcie w twoją opowieść i zgodzi się wpuścić cię do chaty Gromny. Spod poduszki wyciągnij kluczyk, którym otworzysz szafkę nad łóżkiem. Wydobyty z niej generator dźwiękowy przysłuży ci się nie raz w najbliższym czasie. Powróć do gniazda i użyj generatora dźwięków w celu przeniesienia się dalej. Znajdziesz się w czymś na kształt wylęgarni... A zatem Gromna to prawdziwy drań! Poza tym, czy nie wydaje ci się, że widziałeś go już...

południowy wschód, tam powinien znajdować się cyklop. Niestety, nim zdążysz do niego podejść, most rozsypie się na kawałki. Jedyną radą okaże się rzucenie niezbędnej maszyny w stronę Gravena.

Wracaj do gniazda. Wjedź na drugie piętro, po czym wciągnij się na podwieszonej linie na samą górę — znajdziesz się za plecami królowej owadów i zdrajcy Gromny, zapowiadających rychły koniec państwa cyklopów. Uaktywnij maszynę po lewej stronie ekranu i usiądź wygodniej, aby rozkoszować się przerywnikiem filmowym. Wracasz do własnego ciała.

7. WYJŚCIE Z CHŁODNI

Max, musisz wydostać się z kostnicy! Podejdź do masywnych drzwi. Po prawej ich stronie znajduje się koło, które musisz przekręcić trzy razy, potem zaś przesunąć wajchę w lewo. Operację tę powtórz jeszcze dwa razy, po czym wykonaj te czynności w jeszcze jednej serii (jeszcze trzy razy) — z tą różnicą, że podczas drugiej serii wajchę przesunąć musisz w prawo. Uwieńczenie tych czynności to przekręcenie wielkiego koła na środku drzwi z lewej na prawą stronę. Wolność! Przed wyjściem porozmawiaj jeszcze z martwą dziewczynką (tak, to jest możliwe) i idź w prawo, do biura doktora Morgana. Z biurka zabierz po-

piersie, którym rozbij północną ścianę pokoju. Aby uzyskać przejście, będziesz musiał rzucić w ścianę popiersiem kilkakrotnie. Nim ruszysz nowo powstałym przejściem, zabierz z pokoju paczkę zapałek oraz urnę. Z rury na zewnątrz prosektorium zabierz kolanko. Odkręć zawór i idź do pomieszczenia z wielkim piecem. Tam ze skrzynki z narzędziami zabierz klucz, zaś z pomocą skrzynki kontrolnej rozpal w piecu. Otwórz klapę piekielnej maszyny i na wysuniętą platformę wrzuć worek opatrzony numerem siedem. Zamknij piec i odczekaj chwilę. Gdy znów otworzysz piec, z ciała delikwenta znajdującego się w worku pozostanie już tylko... szklane oko. Cóż, niektórzy odchodzą w zapomnienie, nie pozostawiając po sobie niczego istotnego. Tak czy inaczej, szklane oko powinno znaleźć się w twojej kieszeni, zaś ty powinieneś zebrać w urnę proch, jaki znajduje się na piecowej tacy. Na korytarzu, pomajstruj kluczem przy rurach i zamień wymontowany fragment na znalezione wcześniej kolanko. Rury biegną do chłodni, z której całkiem niedawno udało ci się wydostać. Chłodni, która jest teraz ogrzewana ogniem z pieca krematoryjnego. Wejdź do niej i otwórz skrzynię numer pięć. Znajdziesz tam przerażonego, na wpół zamarzniętego starca, z którym zamień kilka słów. Otwórz teraz szufladę siódmą i wciśnij się do środka. Przyświeć sobie zapałkami, zaś aby odczytać wyskrobane na suficie napisy, użyj szklanego oka. O.K. Posiadasz już wystarczającą wiedzę, aby wyjść na zewnątrz. Weź kilka głębokich oddechów, po czym ruszaj w lewo, aż dojdziesz do rozbitego nagrobka. Rozsyp na nim prochy i odczytaj wyryty na nim napis. Dalej w prawo znajduje się opatrzone twarzą drzewo, z którym powinieneś zamienić kilka słów. Gdy użyjesz poznanego zaklęcia, topola usunie się na bok, robiąc ci przejście i miejsce, abyś mógł zabrać stamtąd kryształowe serce. Idź teraz w oświetlone jasno miejsce cmentarza i wznieś kryształ wysoko nad głowę. Promienie słoneczne odbiją się od niego i wejście do osobliwego budyneczku — azteckiej świątyni — stanie otworem. W środku spotkasz doktora Morgana, który po krótkiej rozmowie zdematerializuje się. Spójrz na tablicę po lewej stronie i przygotuj się do rozwiązania ostatniej zagadki w tym rozdziale. Aby podążyć śladem doktora, musisz ustawić symbole w odpowiedniej kolejności. I tak, od lewej do prawej: Góra, Duże Słońce, Małe Słonko, Oko oraz Piramida. Wyruszysz w kolejną, bynajmniej nie ostatnią podróż tej przygody.

8. OLMECA

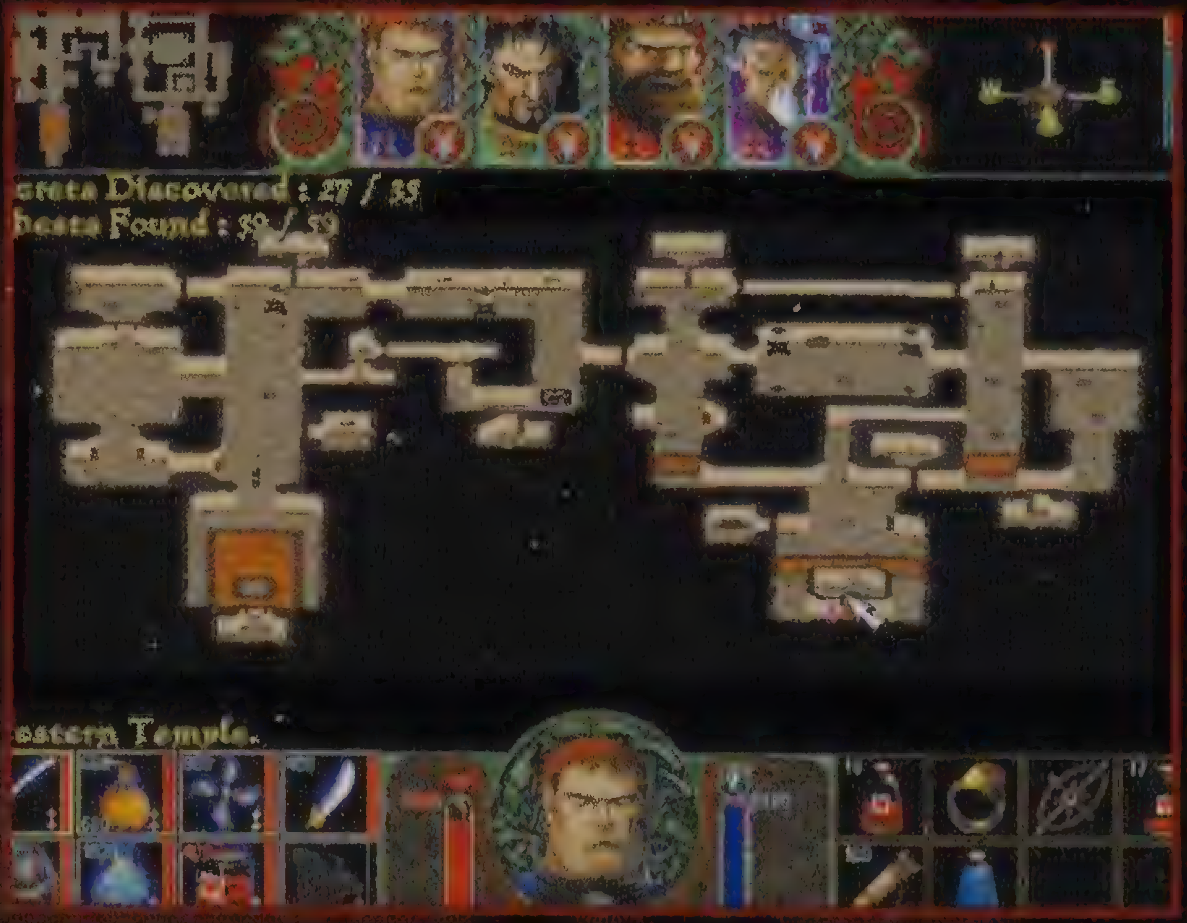
Kolejna zmiana osobowości. Jesteś teraz potężnym wojownikiem, Max. Jesteś teraz azteckim bogiem. Nie, nie otwieraj oczu. Podczas rozmowy ze starą kapłanką dowiesz się o okrutnym bogu Quetzacoatlu (tak się on pisze), niszczącym twą wioskę. Po schodach na górę i ruszaj do wioski. Podczas zwiedzania okolicy, gadaj ze wszystkimi napotkanymi duchami osób pokonanych przez boga. Idź na zachód, aż dojdziesz do ołtarza Quetzacoatla. Powal statuę po prawej stronie, tak aby wpadła ona do jeziora lawy. Porozmawiaj z szalonym bogiem (znowu Morgan?!) i wejdź do zniszczonej chaty. Zabierz stamtąd glinianą misę i pogadaj ze wszystkimi postaciami. Porozmawiaj z kobietą siedzącą najbliżej szefa wioski, po czym wypytaj przywódcę o naszyjnik. Odszukaj teraz na nowo ducha wojownika, który był także rybakiem (gadałeś z nim już wcześniej) i powiedz mu o tym, co się stało. Będziesz mógł teraz popchnąć totem i w ten sposób zyskasz przejście do świątyni. Odsuń kamienie sprzed wejścia i wynieś ze świątyni córkę szefa wioski. Po odniesieniu córki ojcu, wróć do świątyni i uderz kolejno metalowe płyty — od największej do najmniejszej. Kakofonia dźwięków skruszy kryształ chroniący symbol wiatru, który będziesz mógł teraz zabrać. Idź do świątyni, do której przejście utworzyłeś sobie, obalając statuę. Tam staniesz przed kolejną zagadką. Aby ją rozwiązać, wciskaj kolejno panele opatrzone następującymi symbolami: Wzrok Boży, Włócznia, Woda, Ryby, Kosze oraz Rybak. Odczytanie znaczenia niektórych symboli może sprawić z początku pewne problemy, lecz metoda prób i błędów powinna przynieść rozwiązanie. Wejdź do świątyni i zabierz z niej symbol wody oraz... rybę. Idąc w lewo, natkniesz się w końcu na azteckiego czarownika, którego wypytaj o jego potrzeby. Po rozmowie, udaj się do szefa wioski, którego z kolei poproś o pasowanie cię na wojownika plemiennego. Będziesz musiał wymienić imiona wszystkich poległych wojowników, w dodatku we właściwej kolejności. Aby nie tracić czasu na głupoty, podpowiadam, że właściwa kolejność imion to: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl. Jeśli na liście dialogowej nie znajdziesz któregoś z tych imion, przejdź się po okolicy w poszukiwaniu widma wojownika, z którym jeszcze nie gadałeś. Pamiętaj, że aby rozmowa została zaliczona, musisz spytać się zarówno o „name" jak i o „station". Po wyrecytowaniu imion, staniesz się wojownikiem. Ruszaj do drzewa na środku jeziora lawy, aby zabrać stamtąd artefakt mocy. Przedmiot ten zanieś czarownikowi, który odprawi odpowiedni rytuał przed swą ostatnią bitwą. Po tym, jak alter ego Morgana wypatroszy czarownika, zbierz do glinianej misy nieco jego krwi. Z chaty denata zaś, zabierz kryształowe serce. Idź teraz do świątyni jaguara. Wysłuchaj instrukcji posągu i połóż serce na jednej, zaś misę z krwią magika na drugiej szalce. Gdy drzwi staną otworem, przyjrzyj się znakom na schodach, po czym przygotuj się do zabrania kolejnego symbolu. Przedtem jednak będziesz musiał rozwiązać kolejną zagadkę...

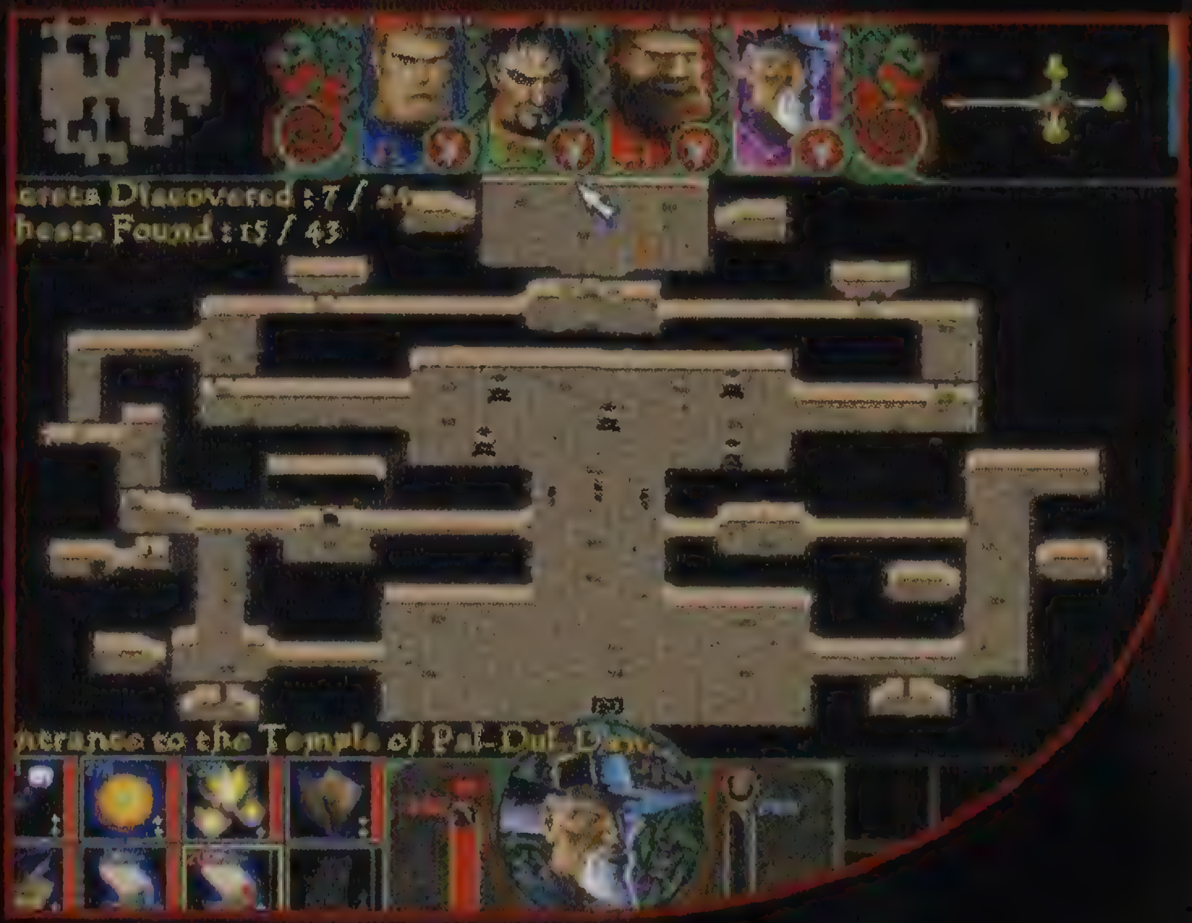
c.d.n.

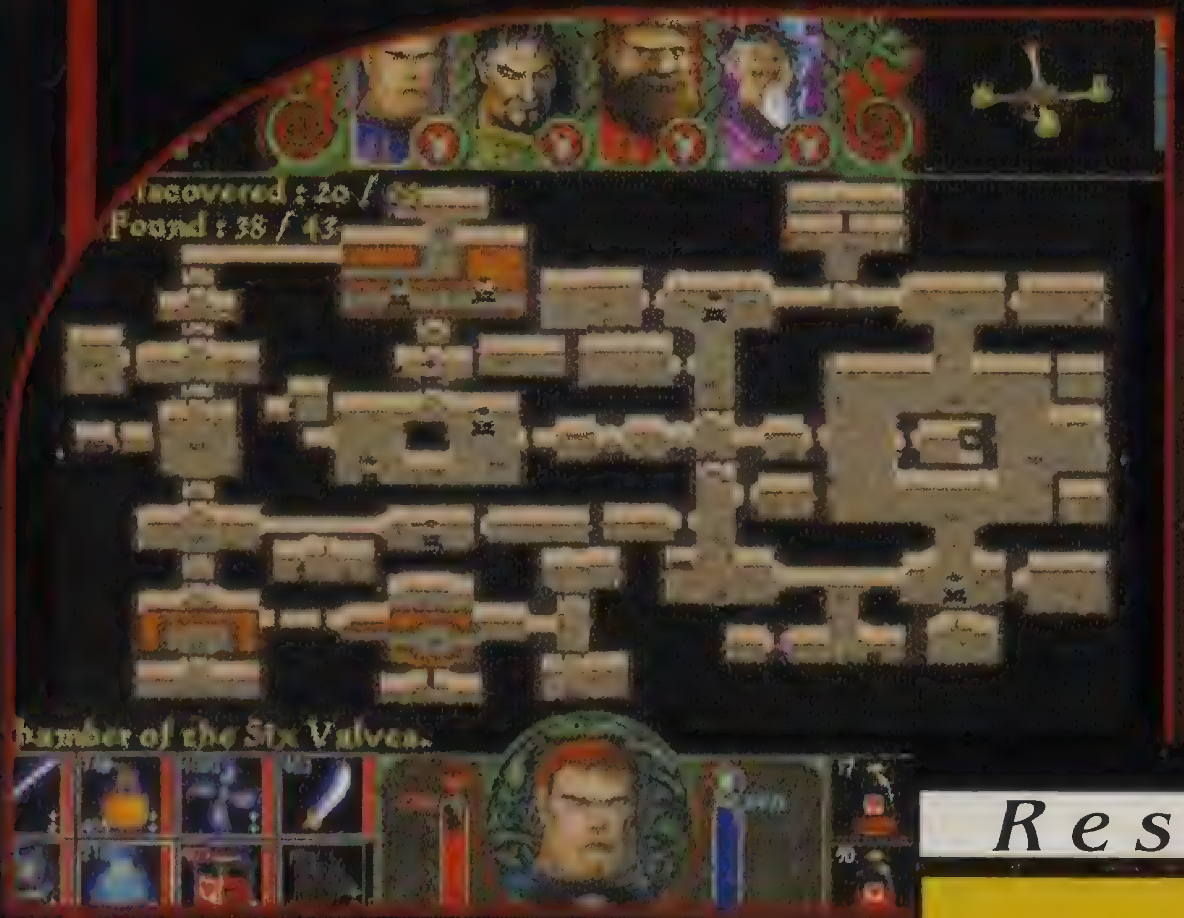
HEXPLORE

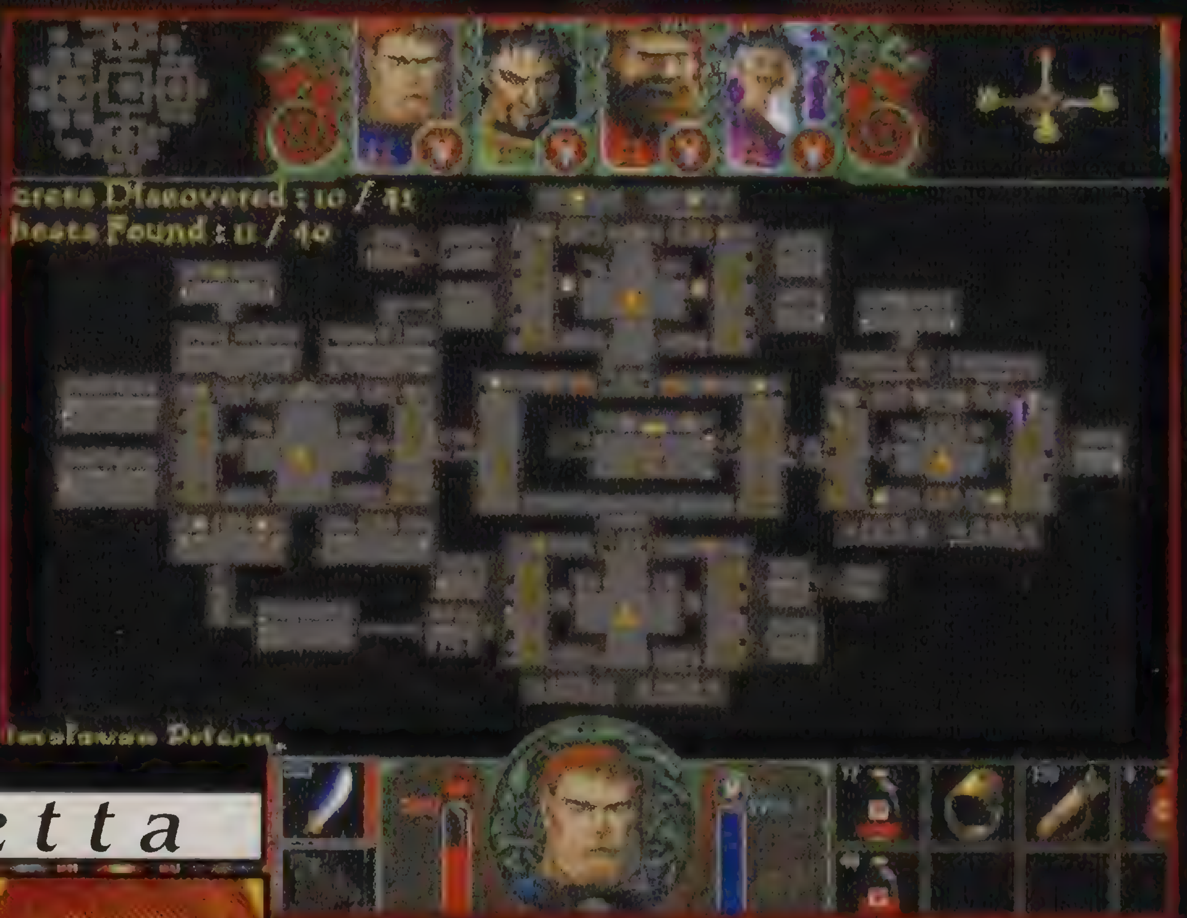
Garść porad ogólnych.- Z uwagi na gigantyczne rozmiary, pełne rozwiązanie gry zamieszczamy na Reset CD.

W HEXPLORE kierujemy poczynaniami czteroosobowej drużyny. Poruszamy się pomiędzy lokacjami–mapami, które stopniowo odkrywamy. Na każdej z nich mogą się znajdować ukryte jaskinie, teleporty czy budowle, które należy zbadać. Wewnątrz budowli poukrywane są różne artefakty (niejednokrotnie niezbędne do kontynuowania gry) oraz przejścia do nowych lokacji. Używając odpowiednich przełączników, będziemy wyłączać pułapki lub otwierać nowe przejścia. Gra jest bardzo rozbudowana, a niektóre zagadki bardzo skomplikowane. Jeśli wolicie nie korzystać z sola na cedeku, tylko sami dojść do rozwiązania, podpowiadam: pomocne mogą być zamieszczone mapy całkowicie odkrytych „labiryntów", na których będziecie mogli sprawdzić jakich komnat czy ukrytych przejść wam brakuje. W skład drużyny wchodzą przedstawiciele czterech profesji: Awanturnik (Łowca przygód), Czarodziej, Łucznik i Wojownik. Każdy z nich ma różne zdolności, wytrzymałość i broń. Ma to szczególne znaczenie przy przechodzeniu labiryntu pomieszczeń. Awanturnik może uruchamiać napotykane Mechanizmy (dźwignie z białą gałką), Łucznik przeciskać się przez wąskie, obudowane drewnem szczeliny w ścianach (Agility), Czarodziej odczytywać inskrypcje (Incantation), zaś Wojownik używać przycisków z symbolem dłoni (Strength). Przy każdym takim przełączniku pojawia się cyfra symbolizująca poziom doświadczenia potrzebny do jego uruchomienia. Przechodząc lokację, trzeba bardzo dokładnie ją zbadać. Za dziwnie wyglądającymi ścianami mogą być ukryte pomieszczenia (po najechaniu kursorem na podstawę takiej ściany pojawia się żółty okrąg). W każdej komnacie mogą się znajdować płytki w podłodze włączające lub wyłączające pułapki czy otwierające drzwi. Niekiedy, żeby je aktywować, trzeba na nich umieścić kamienny blok. Na obszarach, na zewnątrz budowli w skalnych ścianach, za wodospadami i pod kamiennymi blokami, poukrywane są jaskinie. Rozmawiajcie ze wszystkimi napotkanymi osobami, które nie próbują od razu was zabić. Na każdym levelu znajduje się błękitna skrzynia, a w niej eliksiry szybkości, mocy i szybszego ataku. Żeby ją otworzyć, trzeba odnaleźć ukryte na danym levelu błękitne płytki i je uaktywnić. Gra się kończy, jeżeli zginą wszyscy członkowie drużyny. Jeżeli któryś z nich zostanie zabity, to zamienia się w ducha, a wszystkie przedmioty, które miał, pozostają w miejscu, gdzie zginął. Duch nie może walczyć ani niczego używać. Można przy jego pomocy bezpiecznie odkrywać teren. Prawie w każdej lokacji znajduje się kwadratowa platforma wskrzeszająca. Jeżeli staniemy na niej zabitym członkiem drużyny, powróci on do życia (z mniejszą energią życiową) i będziemy mogli kontynuować rozgrywkę. Rozbijaj napotkane beczki, skrzynie i dzbany — są w nich rzeczy — ale rób to z daleka, gdyż wybuchają po trafieniu (można to wykorzystać do wybicia wrogów). W niektórych lokacjach znajdziecie ważne przedmioty, jednak niektóre, (np. broń) rozmieszczone są losowo. Good luck.









Resetta

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna ......22 zł
Prenumerata roczna ....41 zł

Reset CD

1 wydanie: . . . .9 zł
3 wydania: . . . .23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . . . . .40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . . . . .70 zł (zniżka 35%)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. **6 – 7.**

Reset + Reset CD

3 miesiące ......29 zł
6 miesięcy ......54 zł

UWAGA

Zniżka 38% 12 miesięcy . . .96zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:
- **Imię i nazwisko**
- Dokładny **adres**
- **Czas trwania** prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- **Od którego numeru** rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł
Reset + CD(3_)		58 zł	108 zł	192 zł
Reset(3_)			44 zł	82 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie **2.50 zł /egz.**,Reset CD w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł
Reset + CD(3_)		58 zł	108 zł	192 zł
Reset(3_)			44 zł	82 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie **2.50 zł /egz.**,Reset CD w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł
Reset + CD(3_)		58 zł	108 zł	192 zł
Reset(3_)			44 zł	82 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie **2.50 zł /egz.**,Reset CD w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł
Reset + CD(3_)		58 zł	108 zł	192 zł
Reset(3_)			44 zł	82 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie **2.50 zł /egz.**,Reset CD w cenie **7 zł /egz.**

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Numery archiwalne:

Reset (nr 5/97 – 6/98): 2.50zł/egz. **Reset CD** (nr 6/97 – 6/98): 7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset: 2.50 zł/egz.; **Reset CD**: 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

RESET za darmo?

Już nie trzeba podbierać sąsiadowi ze skrzynki pocztowej nowego magazynu, by go mieć za friko. Istnieye inny, bezpiecznieyszy sposoob: zbayeruy dwie qmpele/dwóch qmpli, by prenumerowali RESET. Namoof ich, by prenumeraty (sztuk3) przychodziły na Twooj adres. Wtedy cała wasza trooyka ma co miesiąc **trzy RESETy w cenie dwooch.** I co, słabo jest?

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....
Imię ....
ulica ....
(kod) .... (Miejscowość) ....
Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .... Podpis przyjmującego

Opłata zł ....

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....
Imię ....
ulica ....
(kod) .... (Miejscowość) ....
Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .... Podpis przyjmującego

Opłata zł ....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

Nazwisko ....
Imię ....
ulica ....
(kod) .... (Miejscowość) ....
Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .... Podpis przyjmującego

Opłata zł ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych .... groszy j.w.

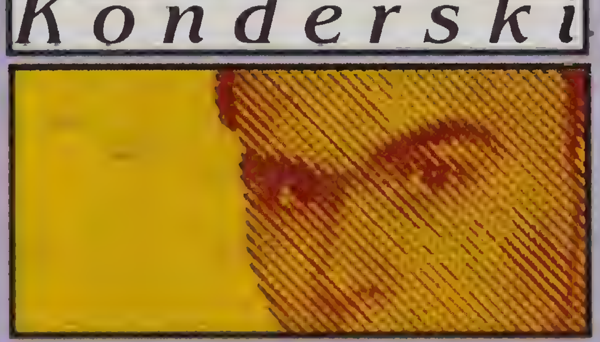
Nazwisko ....
Imię ....
ulica ....
(kod) .... (Miejscowość) ....
Telefon ....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .... Podpis przyjmującego

Opłata zł ....

marek
Konderski



Przegląd giełdy

Wyczyny Borysa (Jelcyna oczywiście) odbiły się też na... warszawskiej giełdzie. Ceny nieco skoczyły, ale sytuacja wydaje się stabilizować. Do lamusa odchodzi pentium MMX — jego wygórowana cena powoduje, że wszyscy wolą kupować K6 — zresztą, MMX-ów na giełdzie jak na lekarstwo. Pojawiła się przelotem opisywana w tym numerze karta Matroxa G200 — kosztowała 800zł. Na początku października miały też pojawić się klony Voodoo2 w cenie ok. 550zł. Przymierzającym się do kupna komputera radziłbym zacząć się sprężać: w listopadzie ceny zaczną rosnąć w związku ze zbliżającą się Gwiazdką.

monitor

Daewoo 14" CMC 431X 490zł
Daewoo 15" CMC 518B 650zł
Philips 15" 830zł
Philips 17" 107MB 1490zł
Hyundai 15" G+ 720zł
Sony 15" CPD-100ES 1180zł
Samsung 14" 400B 520zł
Samsung 15" 500S 790zł
Samsung 15" 500B 890zł
Belinea 14" 104010 .... 500zł
Belinea 15"105076 .... 810zł
CTX 15" Futura............... 1210zł

obudowa

mini tower 70zł
midi tower 95zł
mini tower green 90zł
Mini tower ATX................ 170zł
midi tower ATX EN7320 .... 310zł

stacja dyskietek

1,44MB 60zł

cd-rom

Samsung 24x 185zł
Samsung 32x.................. 210zł
LG 32x 210zł
Philips 32x 220zł

płyta główna

ABIT TX5 .... 300zł
ABIT PX5 .... 280zł
PowerColor 100MHz Ali......... 280zł
Atrend MVP3 ATX 400zł

płyta główna pod Pentium2

LuckyStar BX ATX.............. 500zł
Asus P2B ATX.................. 670zł
ABIT BX6 ATX.................. 650zł
Clayton LX ATX................ 400zł
SOYO BX ATX 530zł

procesor

Pentium MMX 233 .... 570zł
Cyrix MX 233MHz............... 220zł
K6 266MHz 400zł
K6 3D 266MHz 455zł
K6 3D 300MHz 530zł
K6 3D 333MHz.................. 730zł
Winchip 200MHz 200zł
Winchip 240MHz 250zł
Pentium 2 266MHz 920zł
Pentium 2 300MHz 1200zł
Pentium 2 333MHz 1530zł
Pentium2 350MHz 1940zł
Celeron 266MHz 450zł
Celeron 300MHz 530zł

RAM

8MB EDO 45zł
16MB EDO 75zł
32MB EDO 145zł
16MB SDRAM 65zł
32MB SDRAM 150zł
32MB SDRAM PC100 .... 170zł
64MB SDRAM PC100 .... 360zł
128MB SDRAM PC100 .... 680zł

dysk twardy

2,5GB Quantum Fireball EL 520zł
5,1GB Quantum Fireball EL 770zł
6,4 GB IBM.................... 720zł
8,4GB IBM 880zł
3,2GB Samsung................. 550zł
4,3GB Samsung................. 620zł
6,4GB Samsung................. 800zł
8,4GB Samsung................. 900zł
2,1GB Caviar 490zł
2,5GB Caviar 520zł
3,2GB Caviar 590zł
4,3GB Caviar 640zł
5,1GB Caviar 670zł

karta grafiki

Tseng ET6000 2,25MB 250zł
i740 8MB Asus 550zł
S3 Virge DX 4MB 125zł
STB Velocity128 ZX AGP........ 470zł
S3 Virge GX2 AGP 140zł
Diamond Viper V330 PCI 330zł
Asus Riva 128 AGP 340zł
Matrox Millenium 2
16MB AGP 1250zł
S3 Trio V2.................... 75zł

akcelerator 3D

Voodoo2 STB 12MB 900zł
Voodoo2 Diamond 8MB 750zł
Voodoo2 Creativ 8MB 750zł
Voodoo2 ViewTop 12MB 880zł
Voodoo Helios 240zł
VoodooMaxi Gamer 3D 330zł

karta dźwiękowa

AWE 64 Gold 600zł
AWE 64 OEM 220zł
SB 16 .... 100zł
Sound System 16 Gold 125zł
Maxi Sound 64 Home Studio 830zł
AWE 64 PCI OEM 230zł

Modem

Zoom 56k FLEX wewn. 480zł
Zoom 56k FLEX zewn. 490zł
USR Sportster x2 zewn. 550zł
USR Sportster x2 zewn.
Message Plus 720zł
Zoltrix 33,6 .... 170zł

ceny z dnia 6.09.98

Wszystkie ceny to tzw. ceny giełdowe a więc zazwyczaj nieco niższe od tych jakie spotkamy w sklepie. Oczywiście nie oznacza to, że na całej giełdzie na dany towar obowiązuje ta sama cena — my podajemy ceny średnie, a to oznacza, że z pewnością traficie na sprzęt droższy i tańszy. Pamiętajcie, że można się targować.

minitest tanich i drogich kart z Voodoo 1

Karta	GLQuake [fps]	Quake2 [fps]	wyposażenie	kabel	Temperatura[°C]	Cena zł	Dostarczyła firma
SkyWell Magic3D	21,3	18,2	drivery, dema, benchmarki	cienki	48	230	Dark Computers
Voodoo Mania	20,7	18,6	drivery	cienki	46 - temp. radiatora	255	ULTRAMEDIA
Guillemot Maxi Gamer 3D	26	19,6	drivery, dema, benchmarki, pełna gra POD	gruby	51	335	ULTRAMEDIA
Diamond Monster 3D	26,1	19,7	drivery, dema	cienki	50	340	Spruty Wór
Helios	20,7	18,5	drivery, dema, benchmarki	gruby	46 - temp. radiatora	250	PIK

Sprzęt testowy: Pentium 133MHz, 48MB RAM

Matrox Millenium G200

Paweł Chmielowiec

Szybsza, jeszcze lepsza grafika, w jeszcze wyższej rozdzielczości — oto cele, jakie stawiają przed sobą producenci kart graficznych. Poprzednie produkty firmy Matrox, karty Millenium 220 oraz Mystique 220 nie cieszyły się najlepszą opinią — miały zbyt małe możliwości w porównaniu do ceny, uważano je za mocno przereklamowane. A oto pierwszy przedstawiciel nowej serii kart Matroxa: Millenium G200.

Millenium G200 zbudowana jest w oparciu o kość graficzną MGA–G200, wyposażoną w wewnętrzną podwójną 128-bitową szynę danych. Za generowanie sygnału odpowiada układ RAMDAC taktowany z częstotliwością 250 MHz. Na karcie znajduje się 8 lub 16 MB szybkiej pamięci SGRAM (egzemplarz testowy wyposażony był w 8 MB). Karta instalowana jest w slocie AGP (nie przewiduje się produkcji kart w wersji PCI), jest oczywiście zgodna ze standardem AGP x2.

Pierwsze co rzuca się w oczy po zainstalowaniu karty, to doskonałe nasycenie kolorów — nie jest to zresztą tylko moja opinia, podobne wrażenie odnosiło wiele osób widzących Millenium w działaniu. No cóż, nie od dzisiaj wiadomo, że pod względem jakości grafiki 2D, Matrox zawsze staje na wysokości zadania. Co ciekawe, wyświetlany obraz zawsze posiada głębię 32 bitów — nawet wtedy, jeśli programowo przewidziane są 16 czy 24 bity, karta dokonuje interpolacji i przetwarza obraz 32-bitowy.

Ciekawą techniką oferowaną przez Matroxa jest tworzenie tzw. wirtualnego pulpitu — pod Windowsami można, np. przy widocznym na ekranie pulpicie w rozdzielczości 800x600 posiadać w rzeczywistości pulpit, powiedzmy, 800x1200 składający się z dwu ekranów płynnie przewijanych w pionie.

A co z jakością uzyskiwaną w grach? Millenium G200 jest, jak na razie, zgodne przede wszystkim ze standardem Direct 3D. Zapowiadane są biblioteki OpenGL, w chwili pisania tego artykułu były jednak dostępne one jedynie w niezbyt stabilnej wersji beta — kiedy to czytacie, powinna być już gotowa wersja ostateczna. Jedynie dla fanów Quake'a Matrox przygotował patch o nazwie D3D Wrapper — jest to biblioteka przekazująca instrukcje OpenGL do engine'u Direct 3D. Pomimo takiego, zdawałoby się, prowizorycznego rozwiązania, efekt jest zaskakująco dobrej jakości — i to zarówno pod względem wizualnym, jak też i wydajności — patrz wyniki testów. Przyzwoicie (wizualnie) działa też Unreal w wersji programowej — mam nadzieję, że po ukazaniu się OpenGL sytuacja będzie wyglądać jeszcze lepiej. Natomiast co do działania gier wykorzystujących w pełni Direct 3D (jak Forsaken) nie można mieć żadnych zastrzeżeń.

Mam także dobrą wiadomość dla posiadaczy procesorów AMD K6–2 z technologią 3DNow! — najnowsze sterowniki do Matroxa są specjalnie zoptymalizowane pod względem wykorzystywania nowego zestawu instrukcji procesora. Owocuje to kilkuprocentowym wzrostem mocy.

Matrox Millenium G200 jest naprawdę niezłą kartą. Dla kogoś, kogo nie stać na kupno Voodoo2, będzie to nieco tańsza alternatywa godna rozważenia.

Wyniki testów

	Matrox G200	Voodoo2	Riva ZX
Quake [fps]	45 (d3dwrap)	60	40
Quake 2 [fps]	30 (d3dwrap)	40	12 (soft.)
Unreal [fps]	15 (soft.)	35	10 (soft.)
Forsaken [fps]	43 (soft.)	58	20 (soft.)
Winbench 97			
Business	117	nd.	115
Winbench 97			
High-end	57,6	nd.	54,2

Oznaczenia:
soft. — tryb softwarowy,
d3dwrap — biblioteka d3d wrapper dla G200. W przypadku Forsaken, karta oparta na chipie nVidia Riva ZX nie współpracuje z wbudowanymi w grę sterownikami dla wcześniejszych typów układów Riva.

Testowane karty:
Matrox G200 — Matrox Millenium G200
Voodoo2 — STB Black Magic 3D
Riva ZX — STB Velocity 128 ZX
Konfiguracja sprzętowa:
Pentium 200 MHz, 64 MB RAM
płyta główna FIC VA-503+

Wszystkie gry testowano w rozdzielczości 640x480.

Sprzęt do testów dostarczyła firma ***TORNADO***
Cena ok. 550 zł + VAT

Drogi Pentaku! Pocałuj mnie w 3DNow!..

Alternatywa dla PII?

paweł Chmielowiec

Jak powszechnie wiadomo, Intel zaprzestał produkcji procesorów Pentium oraz Pentium MMX, skupiając się na PII oraz Celeronach. Nic więc dziwnego, że zwolnioną niszę środowiskową złącza Socket 7 szybko poczęły wypełniać produkty konkurencyjnych firm, z AMD na czele.

Najnowszą propozycją tej firmy jest procesor K6-2, wyposażony w technologię 3DNow!. Testowaliśmy egzemplarz taktowany z częstotliwością 300 MHz (na rynku dostępne są także kości 333 MHz). Procesor instalowany jest w standardowym gnieździe Socket 7 (chociaż najlepsze wyniki osiąga we współpracy w płytą zgodną ze standardem Super 7 — patrz ramka). Zainstalowalim-śmy i...

3DNow! — co to takiego?!

Technologia ta jest odpowiedzią oraz, w pewnym sensie, rozwinięciem intelowskiego pomysłu, jakim było zastosowanie MMX w pentium. 3DNow! to zestaw 21 poleceń usprawniających pracę komputera. O ile jednak MMX (z którym zresztą procesory K6-2 są w pełni zgodne) wspierało przede wszystkim obróbkę grafiki 2D, o tyle propozycja AMD, jak sama nazwa wskazuje, koncentruje się przede wszystkim na przyspieszeniu tworzenia grafiki trójwymiarowej. Procesor odpowiedzialny jest za wstępne przetwarzanie kodu gry czy programu użytkowego na wektorową mapę, której ostateczne przetworzenie i wyświetlenie należy już do zadań właściwej karty-akceleratora 3D. Oczywiście, wymagać to będzie odpowiedniego oprogramowania. Kiedy czytacie ten artykuł, powinny być już dostępne ostateczne wersje DirectX 6 oraz stosownych sterowników OpenGL dla najpopularniejszych układów 3D (Voodoo 2, G200 Matroxa, Riva 128/ZX/TNT).

Poza grami, technologia 3DNow! powinna w wyraźnym stopniu wpłynąć na poprawę wydajności komputera np. przy oglądaniu internetowych stron VRML, czy też przy softwarowym dekodowaniu filmów zapisanych na płytach DVD.

Sprzęt do testów dostarczyła firma *TORNADO*

Ceny: Procesor AMD-K6-2 300 MHz: 550 + VAT, Płyta główna FIC VA-503+: 339 + VAT

K6 w akcji

Wydajność procesorów K6-2, według większości testów, porównywalna jest z Pentium II taktowanym zegarem o identycznej częstotliwości. Procesory Celeron natomiast zostają sporo w tyle. Oczywiście, aby osiągnąć takie wyniki, niezbędne jest odpowiednie skonfigurowanie całego systemu, przede wszystkim dobranie odpowiedniej płyty głównej. Co prawda procesor można zainstalować na dowolnej płycie starszego typu, byleby można było ustawić na niej częstotliwość 300 MHz oraz zasilanie 2.2 V. Najczęściej oznacza to konieczność zastosowania częstotliwości magistrali 66 MHz i mnożnika 4,5x. Jeśli zależy nam na jeszcze większym wzroście wydajności, to przy wymianie procesora trzeba też będzie wymienić płytę główną — nowe płyty oferują magistralę 100 MHz (mnożnik wynosi wtedy 3x). Na szczęście nie wiąże się to z tak dużymi wydatkami jak przy zakupie płyty pod Pentium II, z reguły wykonanej w (droższym) standardzie ATX, wymagającej odpowiedniej, specjalnej obudowy.

Czy warto więc inwestować w procesor K6-2? Biorąc pod uwagę, że koszt upgrade'u do maszyny o wydajności porównywalnej z Pentium II 300 MHz jest o wiele niższy niż w przypadku stosowania procesora Intela, warto. Należy się jednak liczyć z tym, że intelowski Slot 1 (i jego następcy) wyznaczą nowy standard, a wtedy płyty i procesory typu Socket 7 pójdą w odstawkę. K6-2 (oczywiście z odpowiednią płytą główną) jest jak najbardziej sensownym rozwiązaniem, zapewniającym dobrą wydajność na najbliższe 12–18 miesięcy. A potem i tak trzeba będzie dokonać modyfikacji systemu...

Wyniki testów

	AMD-K6-2 300 MHz	Pentium MMX 166 MHz
Quake 320x200	51 fps	31 fps
Winbench:		
CPU16	566	372
CPU32	729	373
Graphics Business	110	67
Hi-End Graphics	57,6	32

Platforma Super 7 jest rozwinięciem znanego od dawna standardu Socket 7 — takiego, jaki był wykorzystywany do instalacji wszystkich procesorów Pentium i Pentium MMX. Super 7 oznacza przede wszystkim dwie rzeczy — podwyższenie częstotliwości taktowania magistrali danych do 100 MHz i wprowadzenie obsługi złącza AGP. Jest to w gruncie rzeczy odpowiedź producentów sprzętu na intelowski standard Slot 1 (dedykowany Pentium II) o takich samych parametrach. Zgodna z tym standardem była, wykorzystywana podczas testów, płyta VA-503+ firmy FIC — może więc kilka słów o niej samej.

Jest to płyta oparta na chipsecie APOLLO MVP3 firmy VIA, wyposażona w 3 gniazda ISA, 3 PCI oraz 1 AGP x2. Została ona wykonana w standardzie AT, co oznacza, że przy zmianie płyty nie będzie konieczna wymiana obudowy na znacznie droższą ATX. Niestety jej konfiguracja przeprowadzana jest przy użyciu kilku grup zworek — ach, pomarzyć tylko można o SoftMenu. Na szczęście, operację tę wykonuje się zazwyczaj tylko raz.

Skrzynka niekontraktowa

Październik to paskudny miesiąc. Zwłaszcza dla studentów. Wszystkim studentom składam serdeczne kondolencje. Redakcja przygotowywała się do strasznego momentu ostatecznego zakończenia wakacji od dłuższego czasu i ani się obejrzeliśmy, jak przysypała nas lawina listów — zwykłych i elektronicznych. Wygrzebanie się spod stosu kartek i bitów zajmie nam troszkę czasu, ale w końcu nadrobimy zaległości.

W październiku zamykamy konkurs na kartkę miesiąca. Od następnego odcinka powracamy do nagradzania najciekawszych listów. Zanim to jednak nastąpi, pora wyłonić kartkę Best of Październik. I tu zaczyna się problem. Nieopatrznie zdradziłem miesiąc temu, ze redakcja gustuje w kartkach powszechnie uchodzących za nieobyczajne. I co? No i praktycznie na wszystkich kartkach jakie przysłaliście do redakcji dominował jeden i ten sam motyw: goła... mam mówić co? A powiem — goła dupa. O.K. nie zawsze taka goła, ale zawsze dupa. No dobra, tyłeczki były ładne i zgrabne, ale ile można, żeby tak jakiś krajobraz, zabytek, ale nie w kółko to samo! W powodzi zadków wyróżniły się dwie kartki: Roberta Kosiłło z Warszawy, którego kartkę możecie podziwiać obok i Wojtka Łysymonta z Radomia, którego kartki nie możecie podziwiać, gdyż jest naprawdę perwersyjna i głowię się jak wszedł w jej posiadanie — Wojtek z pewnością nie ma 18 lat. Uprzedzając wasze uwagi odpowiadam: tak, Red_Akcja jest zboczona. I co z tego?

Czytam i oglądam Reset 09.98 i wydaje mnie się, że brakuje 3/4 plakatu Quake'a. Ja to nic, ale jeśli zauważy to fan(atyk) to — rest with peace my brother

Fallen Angel

Kupiłem właśnie wasz wrześniowy RESET. Patrzę z jednej strony jest fajny plakat z filmu Godzilla, ale z drugiej strony jest jakiś niedokończony plakat (tylko kawałek). O co tu chodzi?????? Czy w następnych numerach będzie jego dokończenie???

Yaro

Wielkie THX za ćwierć plakatu. Jestem osobnikiem dosyć bystrym i zauważyłem, że to jest logo QUAKE'A (2) za co jeszcze jedno THX.

Frog

Mam pytanko związane z numerem 9/98 (17). Jest w nim plakat, a na nim kawałek logo Quake' a. Jak dobrze rozumiem to przez następne numery wyjdzie reszta. Ile będzie tych następnych numerów? I czy to logo to będzie: Quake 1 czy może Quake 2? Jeśli to będzie plakat Quake' a (a na pewno będzie:) to jesteście COOL. A....i czy tam będzie tylko logo, czy może jeszcze coś? Wołałbym tylko logo:))) które będzie się chyba składać z 4 plakatów... I jeszcze jedno: czy pierwszy kawałek tego plakatu pojawił się w tym numerze 9/98?

QURNEL

Otóż, nasi kochani i spostrzegawczy czytelnicy, jak zwykle macie rację. To, co znaleźliście na drugiej stronie plakatu z Godzillą, to rzeczywiście część większego plakatu Quake 2. Plakat ten faktycznie składa się z czterech części, które po sklejeniu dadzą wam całkiem spory, śliczny plakat z olbrzymim logo Q2 i malutkim znakiem Resetu (abyście nie zapomnieli, komu zawdzięczacie tę przyjemność :).

A teraz najlepsze — otóż wrześniowy nakład podzieliliśmy na cztery części i w każdej z nich jest inna ćwiartka plakatu. Sprytne co?

O.K, O.K. to tylko żart! Już widzę jak dział prenumeraty i archiwaliów załamuje ręce przerażony wizją realizacji tysięcy zamówień. Prawda jest taka, że we wrześniu wydrukowaliśmy pierwszą część plakatu. Kolejne ćwiartki znajdziecie w październiku, listopadzie i grudniu. Cały plakat zawiśnie więc u was na Mikołajki. Na Gwiazdkę wymyślimy coś większego:)

W artykule „Cyklistą być" z numeru 8/98 Resetu jest błąd merytoryczny. Otóż autor napisał na wstępie, że ramy aluminiowe nie nadają się do spawania i dlatego są „gorsze". Nie jest to prawda. Wszystkie ramy aluminiowe są już na etapie fabrycznym spawane i nic nie stoi na przeszkodzie, aby spawać je w miejscach pęknięć — trzeba tylko mieć spawarkę do aluminium (spawa ona prądem przemiennym z kompensacją składowej stałej, która jest charakterystyczna tylko dla aluminium). Nieprawdziwe stwierdzenie, że ramy aluminiowe są ułomne, bo nie dają się spawać, może namieszać w głowach czytelnikom i wprowadzić ich w błąd. Ramy aluminiowe są obecnie bardzo popularne, a przez błąd w treści artykułu ktoś może zastosować się do rad autora i zakupić inna ramę, która będzie gorsza.

TrIX

Niniejszym naprawiamy swój błąd. Mamy nadzieję, że nikt w tym czasie nie kupił roweru z ramą niealuminiową. No, chyba, że było to rama z włókien węglowych lub coś w tym stylu. Wówczas spalamy się — jednak nie ze wstydu, lecz z zazdrości. A tak przy okazji: znasz może kogoś, kto dysponuje spawarką do aluminium?

Chcę byście zrobili strony poświęcone grom Warhammeropodobnym: W40k, Epic, Wquest itp. Opisywalibyście w nich zasady gry, scenariusze itp. itd. Nie wiem czy innym się to spodoba, więc na końcu pierwszego artykułu zapytajcie się czytelników czy to jest interesujące, czy są tym w ogóle zainteresowani.

Wojtek

O Warhammerze pisaliśmy już kilkakrotnie przy różnych okazjach. Jeśli faktycznie dosta-

niemy sporo próśb o powołanie takiego kącika, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby faktycznie zaistniał on na naszych łamach. Niniejszym więc otwieram głosowanie: czy chcecie taki kącik w Resecie? Piszcie, a będzie wam dane.

Posiadam pentium 166MMX i w przyszłości zamierzam zmienić płytę i procesor. Problem mój polega na tym, czy zamienić go na p2 266 czy na celeron 266, o którym słyszałem różne opinie. Nawet takie, że jest to odrzut przy produkcji pentium2. Możliwość podkręcenia go stwarza wiele możliwości dla nieuczciwych sprzedawców.

Mariusz Szczepański

Celeron to dokładnie taki sam procesor jak Pentium 2 333MHz, 350MHz i 400MHz. (Pentium 266 i 300 to troszeczkę coś innego.) Różnica polega na usunięciu pamięci podręcznej drugiego poziomu (cache L2), co obniża koszty produkcji i niestety wydajność. Intel stworzył coś takiego celowo, aby wejść na rynek tanich procesorów, gdyż p2 jest jak na razie dość drogie. Celeron nie jest więc żadnym odpadem — jednak brak cache L2 powoduje, że jest sporo wolniejszy od zwykłego p2 z takim samym zegarem. Celerona kupuje się wyłącznie po to, aby go podkręcić — dostajemy wtedy niezły procek za niewielkie pieniądze, kupowanie Celerona bez podkręcania go nie ma większego sensu. Jeśli zaś chodzi o nieuczciwych sprzedawców — na Celeronie póki co oszukać trudno. Na rynku są tylko dwie wersje: 266 i 300MHz. Obie wersje mają zablokowany mnożnik — 266 działa taktowane cztery razy 66MHz, 300 — 4,5x.

Zaczęło się niewinnie; podwędzony za wiedzą i zgodą kolegi (...) numer waszego pisemka. Bezsenne noce, podczas których wyobrażałam sobie... Aż w końcu nadszedł czas tego jedynego, wspaniałego pierwszego razu. Wystroiłam się i inne takie chaszcze i ruszyłam w stronę budynku, gdzie spodziewałam się go zastać. Podchodzę do okienka i proszę o towar (za chwile przyjemności zawsze trzeba płacić (...)) kobieta patrzy na mnie jak nie wiem co (pewnie myśli, że to rozrywka only for men). Ale klient nasz pan i władca. Odbieram go.

Jest powierzchownie taki, jak go sobie wyobrażałam, śliski, gładki, śniady i znak najwyższej jakości Q na twarzy. Pędzę do chaty. Nastaje zmierzch. Kochani rodzice u znajomych; dobrze, nikt mi nie będzie przeszkadzał. Dotykam go. Z początku nieśmiało, ale topnieje pod moim dotknięciem. W końcu porządnie wymarzł na lutowym wietrze. Otwiera się przede mną. I... już wiem na pewno, że położę się spać, kiedy z nim skończę... Cholera, znów wyłączyli prąd. Nie lubię tego robić po ciemku. To tylko psuje wzrok. Tym właśnie sposobem nie dokończyłam czytać lutowego Resetu. (...)

Zawsze zaczyna się niewinnie. A potem jest płacz i zgrzytanie zębów, kiedy okazuje się, że to już nie tylko przyjemność, ale i nałóg. Jeśli więc uważacie się już za uzależnionych od Resetu i pod koniec miesiąca odczuwacie nieprzyjemne ssanie w żołądku, gdy kioskarz z kamienną miną odpowiada: „Jeszcze nie przywieźli", to pomyślcie wtedy o nas. Przecież my nie tylko czytamy Reset, my znamy go na pamięć! Mało tego — przecież my go piszemy, aby mieć potem co czytać. To dopiero jest uzależnienie!

A tak w ogóle, to może znalazłoby się jeszcze kilka odważnych osób, które opisałyby nam swój pierwszy raz. Zapraszam do zwierzeń. Najlepsze, najintymniejsze, oczywiście nagrodzimy.

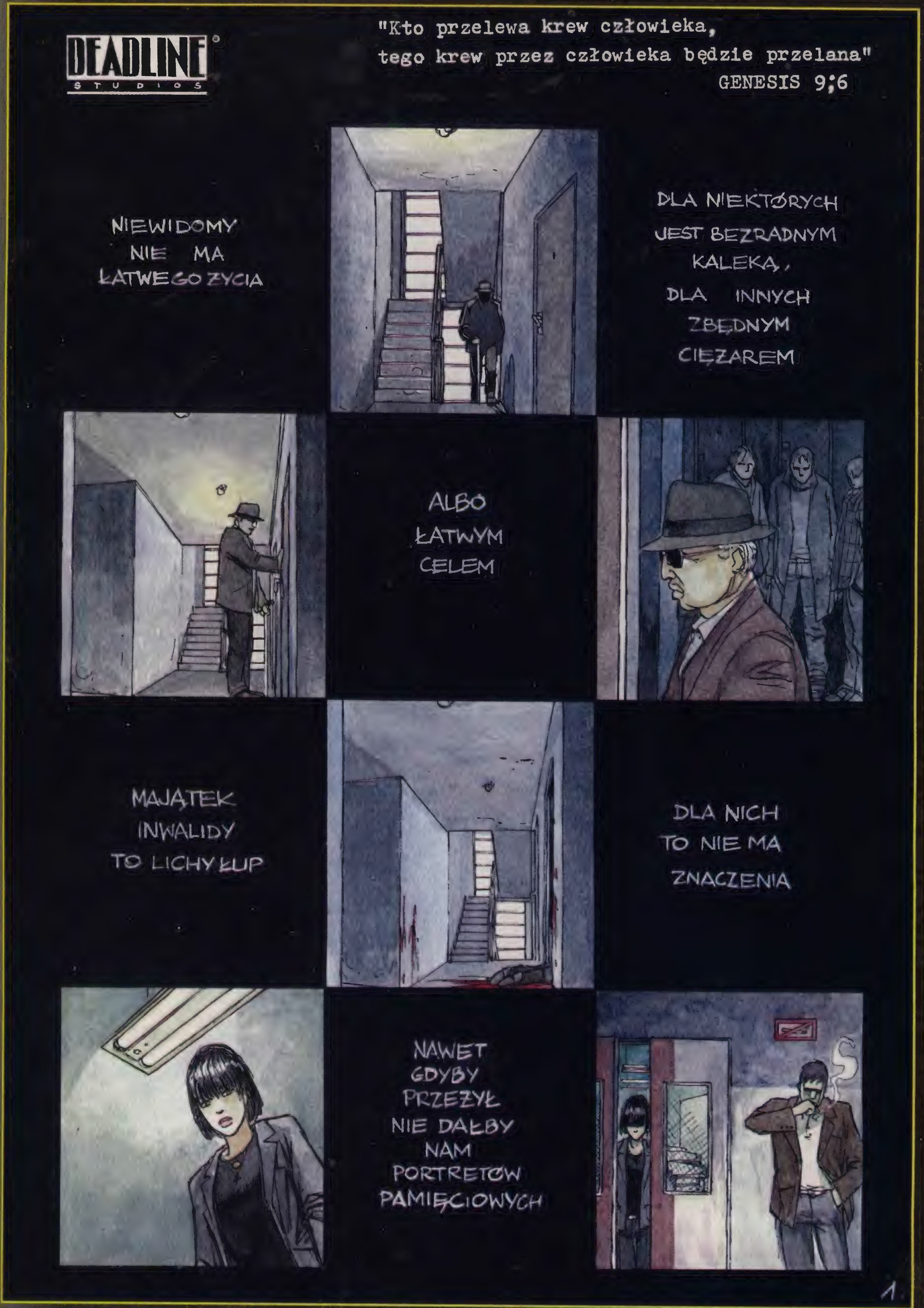
Mini kącik mega pozdrowień

Powiększa się nasz klub pilotów czarnodziurowych. Na razie przyjmujemy praktycznie każdego — później będziemy wybrzydzać. Wobec powstałych wątpliwości oznajmiam, że nie ma też przeciwwskazań do przyjmowania trzynastolatków (płci obojga) — Magdo, jesteś przyjęta. W przypadku braku zwierzątka logo Resetu można przykleić na czoło młodszemu bratu lub siostrze. Starszemu też można, ino trudniej

Dziś, w ramach rewanżu, zaczniemy od tych którzy byli na tyle mili i przysłali nam pozdrowienia. Pozdrawiamy: Tomka Krawczaka, Łukasza Krasonia, R.P. Gl‰sela, Agnieszkę Bartoszewicz, Dudka, Arllo, Sebastiana Wiśniowskiego, Łukasza Kwietnia, Piotra Gasparskiego, Roberta Bromę, Macieja Chojeckiego, Krzysztofa Wierzbickiego, TwEEsteRa, Anię Stanclik, Piotrka Krajewskiego, Adama Włodarkiewicza, Karola Tessę i Artura Turcu. Pozdrawiam też szczególnie gorąco wszystkich, którzy wysłali do nas kartki, a które zaginęły bądź to w podróży, bądź w redakcji i dlatego ich nazwiska nie znalazły się dziś na liście pozdrowionych. Wszystkim wam bardzo serdecznie dziękuję. Zdrowie dopisuje mi jak nigdy dotąd.

Ponadto pozdrawiam Michała Próchniewicza, Rangera(DRC), Scauta(DRC), sir.Mikoza(DRC), Iluvatara(DRC), Vildera(DRC), Djihaada, Dudka, Erica, Butchera(NZN), Methodmana(SOD), Lazarusa, E-People, Sonicrama, córeczkę Mausera i szczęśliwego tatusia, Talruuma, Ankę R., Andrzeja Hładkiego i Makumbę z Jarosławia, Zbigiego, Rycha z Leżajska, Piotra Kozaka, Karolinę z Wilczyna, Wojtasa z Pasymia, Harveya, Macieja Wójtowicza i Dariusza Alachimowicza, Pawła Dynocha, Paula Newmana i Roberta Redforda.

Uff, ale się tym razem napozdrawiałem. Odbiję to sobie za miesiąc — będziecie musieli się zdrowo napocić, abym was pozdrowił. Oczywiście nie dotyczy to tych kilku wybrańców (a raczej wybranek), które mogą liczyć na nieograniczoną ilość pozdrowień tzn. Agnieszki, Renaty, Wiesi, Dagmary i Magdy. No i oczywiście naszych redakcyjnych nowożeńców. I jeszcze Adama. I Petroneli. I... eee.... Dosyć tego!

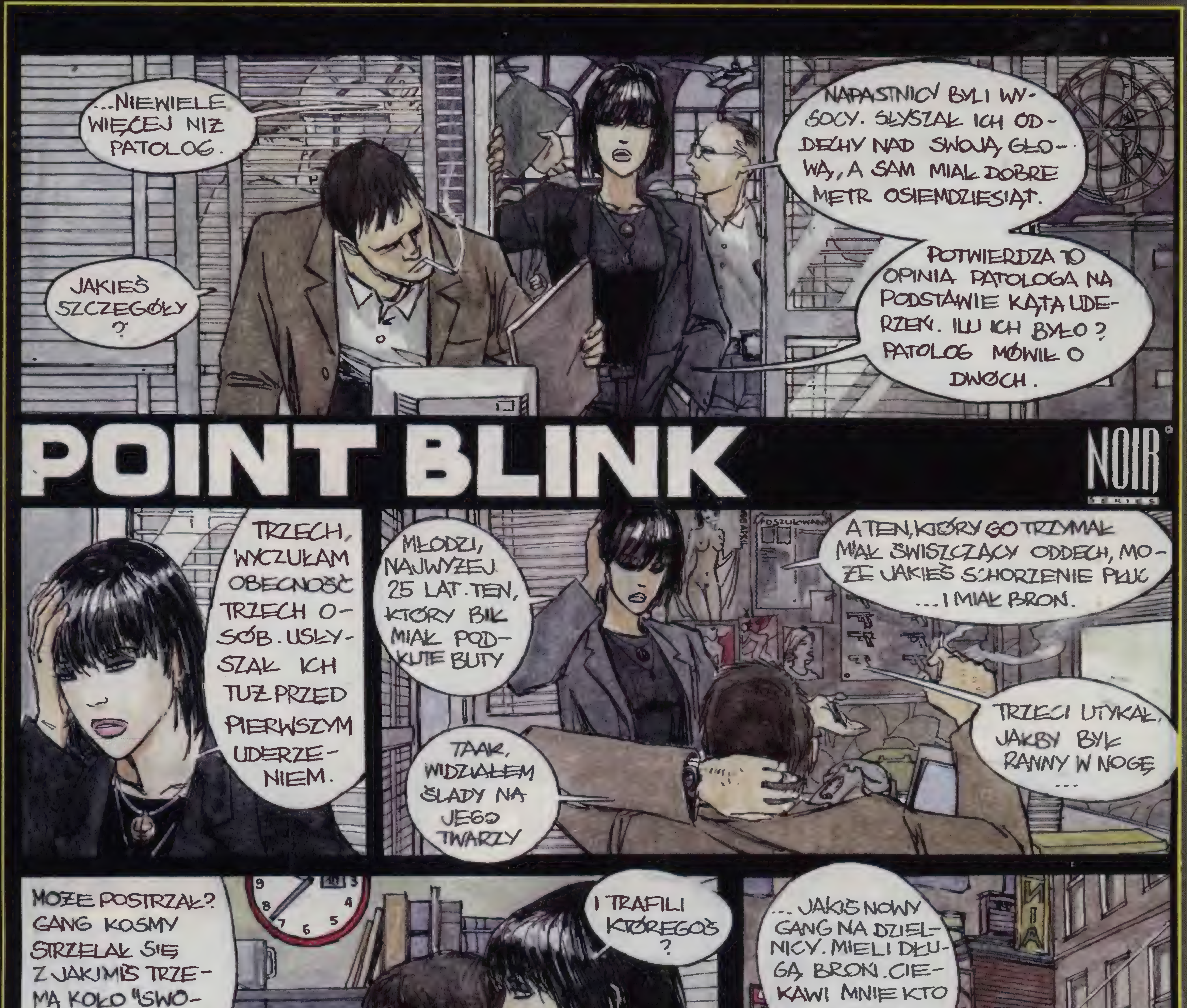


Adamz Raju Przedstawia

Johny I Tonący Brzytwy Się Chwyta

„...Bożenka biła głową w ścianę, ale przeżyła ponieważ piła wodę z kranu..." — No tak — ma przecież wartości odżywcze — rozpoczął dedukcję Johny, po czym jej nie kontynuował, tylko zamknął kryminał i wyszedł na ulicę. Braku pewności dodawał mu fakt, iż wiedział dokąd idzie, ale nie wiedział jak tam trafić. Zagaił zatem do ulicznej Babulinki sprzedającej storczyki i rzodkiewkę na sztuki — Ile po kilogram...

– ...trzeba stać w kolejce? — przerwała Babulinka. — Nie rozumiem — mało ambitnie ripostował Johny.



JOHNY

– Zapytał pan ile po kilogram, a ja dokończyłam. Szukam kontaktu z klientem.

– Już rozumiem — pojął Johny — Chciałem zapytać po ile kilogram. Nie. Tak naprawdę chciałem zapytać jak dojść do...

– ...miejsca, do którego nie wie pan jak trafić? — Babulinka dalej szukała kontaktu z klientem. — Tak. Skąd pani wie? — dziwił się Johny łatwością z jaką znalazła z nim kontakt. Babulinka objaśnianie drogi zakończyła optymistycznie — Nie można nie trafić.

Okazało się, że można. Johny dotarł do miejsca przeznaczenia po północy. Miejsce przeznaczenia nosiło nazwę „Po Północy".

– Wyraźnie ich nie widzę — powiedział do siebie Johny. Miał na myśli ludzi, którzy mogliby mu pomóc. Skierował się do baru. Idąc z drinkiem do stolika potknął się i zawisł na barku mężczyzny, sączącego drinka z baru. — Czy pan aby

JOHNY

przypadkiem nie chciał mnie specjalnie oblać? A z resztą. Nie jesteśmy sofciarzami. Proszę się przysiąść.

– Dziękuję — nie krył wzruszenia Johny — kto to jest sofciarz?

– Lubi pan kawę? — Bardzo, ale nie pijam. — Zatem wytłumaczę panu kto to sofciarz. Z angielskiego soft, czyli miękki... Chociaż... Lepiej niech przemówi życie. Nieznajomy Johnego rozejrzał się po sali i zaczął wskazywać poszczególnych gości.

– Widzi pan tego przy barze? — Tego w białym kołnierzyku, dwoma komórkowcami pod pachami i zestawem głośnomówiącym na

szelkach? — upewnił się Johny. — Typowy sofciarz — potwierdził Nieznajomy. — O, tam następny. Tym razem sofciarzem okazał się wokalista znanej grupy „Fayer Bull", którego białe skarpetki kontrastowały ze znacznie ciemniejszymi wąsami.

– Z kolei w rogu, tyłem do nas siedzi gość, który jakiś czas temu popadł w amok intelektualny i wymyślił bezstresową maść na odciski. Opatentował ją i od tamtej pory nie zapina sześciu górnych guzików w swoich koszulach, a dla wzmocnienia efektu owłosienie torsu nabłyszcza żelem extra strong. Wszystko sofciarstwo, mówię panu — zakończył Nieznajomy. W końcu Johny odnalazł odpowiedź na nurtujące go pytanie. Przyszedł tu, by dowiedzieć się, czy podczas egzaminu na kartę pływacką zdający może mieć przy sobie brzytwę. Teraz wiedział, że byłoby to przejawem sofciarstwa, a on przecież sofciarzem nie był.

JOHNY

I ODPUŚĆ NAM NASZE WINY

Madine oniemiał. Mimo wszystko, nie przewidywał takiego obrotu sprawy. Owszem, pacyfikacja wsi niekoniecznie pokrywała się z literą i duchem Nowej Biblii, ale w końcu walczyli z heretykami, a ta walka wymaga ofiar... Gniew Apostoła był dla niego niezrozumiały.

Maynard natomiast, ze zgrozą przysłuchiwał się rozprawie. Sądził, że koniec jego podróży jest tu, w Klasztorze. Wszak nie czuł się wojownikiem, wcale też nie był zachwycony tymczasowym wcieleniem do oddziału Egzekutorów. Odrazą napawały go wspomnienia inspekcji wozu i bezprzykładnego okrucieństwa, jakiego dopuścił się Madine. I to mimo kompleksowego szkolenia, jakie przeszedł, mimo setek godzin treningu — nie udało się jego Selekcjonerom wyplenić łagodności, pędu do wiedzy i wartości moralnych. Przeczuwał, że nie będzie mu dane badanie przepastnych bibliotek Klasztoru. Znów poczuje ciężką „skórę" na plecach, a jedynym źródłem ciepła na lodowych pustkowiach będzie silnik motoru. Ha, romantyczne? Może, lecz nie dla Maynarda...

Władca nie wysłał nawet strażników, którzy mieliby doprowadzić majora porucznika do jego kwatery. Wszyscy doskonale zdawali sobie sprawę, że decyzje Trzynastego Apostoła są nieodwracalne. I nikt przed nimi nie ucieknie.

NAWET EGZEKUTOR.

Kolejne godziny spotkania płynęły leniwie, zaś z biegiem czasu przestronną salę jęli opuszczać mniej związani z wewnętrznymi sprawami Klasztoru ludzie. Pozostali zakonnicy, oficerowie i decydenci rozsiedli się przy wniesionym przez posługaczy stole, aby rozmawiać w nieco wygodniejszy sposób. Maynard dosyć szybko oddalił się z Głównej Sali, aby wrócić do przerwanych zajęć i do końca rozgościć się w swej nowej kwaterze. Powiedzenie, że było to pomieszczenie należące wyłącznie do akolity Maynarda, byłoby dużym przebarwieniem, gdyż podłużną salę zamieszkiwało około dwudziestu młodych zakonników.

Narada zakonników dobiegała powoli końca. W zniszczonym ogrodzie Klasztoru zapalono gazowe lampiony. Madine siedział przez większą część spotkania milczący i ponury. Dopiero teraz, gdy większość zebranych opuściła salę, podszedł do podnoszącego się ze swego tronu Trzynastego Apostoła.

– Sir? — Madine pochylił głowę przed żylastym mężczyzną — Kiedy mam wyruszać?

– Czy jeszcze jakieś sprawy zatrzymują was tutaj, Egzekutorze?

– Nie, sir. Nie przydzielono mi jeszcze nowych rozkazów... To znaczy, aż do dziś.

– Doskonale. Daję wam zatem jeden dzień na odpoczynek i przygotowanie wyprawy.

– Czy to wszystko? — Trzynasty z Najwyższych skierował się do wyjścia.

– Nie, sir. Mówił pan o oddziale zakonników, lecz nie sprecyzował pan, kto ma jechać.

Stwierdzenie to było na tyle oczywiste, że aż bezczelne. Apostoł uniósł jedynie ostrzegawczo brew.

– To wy będziecie dowodzić grupą, nie biskup Aiah. Ja jednak zalecam, abyście wzięli ze sobą kilku młodych, niedoświadczonych. Nie ma już czasu na ich trening, a ta wyprawa będzie doskonałą okazją do zaprawienia bojowego...

– Nie ma czasu?..

– Nie przerywaj. Weźmiesz ze sobą dwóch, trzech weteranów oraz dziesięciu akolitów. Z racji ich obecności, rozważyłbym także zabranie Egzekutora Selekcjonera Hansa Gecko. Zbyt długo przebywał w ciepłym wnętrzu Klasztoru. Zgłoście się do mnie jutro, aby ustalić szczegóły operacji.

„Rozważyć!" Wszyscy wiedzieli, że sugestia w ustach Apostoła była równoznaczna z rozkazem!

– Sir...

– Odmaszerować — Apostoł zniknął w czeluści korytarza.

Madine patrzył przez chwilę przed siebie, po czym odwrócił się na pięcie i pomaszerował do swojej kwatery.

GODZ. 03:32 CZASU LOKALNEGO

– Wstawać, koty! — władczy okrzyk cuchnącego cygarami Hansa Gecko zerwał z łóżek wszystkich śpiących w sali akolitów. Mężczyźni, z początku zdezorientowani, zaczęli panicznie ustawiać się w prowizorycznym szeregu.

– Ruchy, ruchy! Raz, raz! Do szeregu!

W drzwiach, w których stał potężny Selekcjoner, pojawił się major porucznik Madine. Obaj byli w mundurach polowych, w pełnym bojowym rynsztunku.

– Perez! Dapatha! Manders! Connick! Condersky! Maynard! Cribb! Milton! Wolf! Ward! Wystąpić z szeregu, ale już! — wyrecytował Gecko, wypluwając ogryzek cygara — Jaki tu burdel, w tych waszych kwaterach! Mógłbym zamknąć was za samo to... Nowy rocznik, jasna cholera! Dobra, macie dziesięć minut na to, by ubrać się i przyjść do zbrojowni! Pełny rynsztunek! Zabrać wszystkie szmatki, lalki! Wykonać!

Z szeregu wystąpił jeden z akolitów.

– Sir, przepraszam, ale...

– Nie pytać, tylko wykonać, panie Perez! Raz, raz, raz!

GRAFIKA: EMIL IDZIKOWSKI

Godz. 03:49 czasu lokalnego

Stojący na dziedzińcu klasztoru Madine wciągnął do płuc rześkie, nocne powietrze i rozejrzał się po ciemnych, śpiących oknach. Od czasu upokarzającego procesu minęły już dwa dni, zaś teraz major porucznik przygotowywał się do poddania się woli swego najwyższego przełożonego. Żwir zachrzęścił pod podeszwami jego podkutych butów, gdy skierował kroki w stronę grzejących silniki transporterów. Dwa potężne, stalowe molochy dymiły i parowały w lodowatym powietrzu. W szoferkach obu wozów siedzieli trzęsący się z zimna, popijający z plastikowych kubków kawę kierowcy. Mechanicy krążyli wokół transporterów niczym robaki przy ciałach martwych szczurów. Madine patrzył beznamiętnym wzrokiem na uwijających się przy ostatnich poprawkach specjalistów — ostatni raz sprawdzano gąsienice, grzebano w silnikach oraz podwieszane zapasowe baki z benzyną. Po dłuższej chwili, Madine ruszył do zbrojowni, aby osobiście dopatrzyć uzbrojenia swych podopiecznych.

Godz. 03:53 czasu lokalnego

Pozostawiony przy akolitach Gecko czuł, że jest obecnie w swej szczytowej formie. Zbrojmistrz sprawnie wydawał broń, zaś młodzi adepci uwijali się jak w ukropie. Selekcjoner poprawił związane w gruby koński ogon dreaddy i uśmiechnął się szeroko — nie miał zwyczaju ukrywać swych uczuć, zaś w tej akurat chwili przepełniała go duma. Jego żołnierze wykonywali rozkazy bez zwłoki, a nawet, pozostawiając sobie pewną rezerwę, mieścili się w czasie jaki na wykonanie zadania dawał mi Gecko. Mimo, że stan rzeczy nie odbiegał od normy, trener akolitów był w doskonałym nastroju. Uczucie, że ta misja powiedzie się, nie opuszczało go nawet na chwilę.

W momencie, gdy do dusznej zbrojowni wszedł z dziedzińca Madine, w drzwiach prowadzących do arsenału z wnętrza Klasztoru pojawił się biskup Aiah. Gruby oskarżyciel, którego mowę przerwał Madine, nie wyglądał — ku zdziwieniu Gecko — zbyt żałośnie. Wprawdzie różowe policzki i nie dająca ukryć się tusza były bardzo widoczne, ale wygląd Aiaha nie wzbudzał politowania. Madine spojrzał na biskupa z niechęcią, po czym skinął głową, aby tamten odebrał swą broń od zbrojmistrza. Bez pleców Apostoła, Aiah wykonywał polecenia szefa wyprawy bez szemrania. Gecko uśmiechnął się jeszcze szerzej. Ta sytuacja niezwykle go bawiła.

Godz. 03:59 czasu lokalnego

– Otworzyć bramę! — Madine, kroczący przed dwoma ruszającymi powoli transporterami, uniósł do góry rękę. Stalowy łańcuch zazgrzytał, zaś ciężki most zaczął powoli opadać, ukazując grupie Egzekutorów drogę, która przez najbliższe dni miała być ich stałą towarzyszką. Madine postawił kołnierz swego skórzanego płaszcza i chuchnął w zgrabiałe dłonie. Zza transporterów wyjechały z rykiem motocykle zwiadowców, mających przez pewien czas pilotować oba transportery. Madine uśmiechnął się szeroko, po czym wskoczył do szoferki pierwszego z wozów. W kabinie było o wiele cieplej niż na zewnątrz, toteż Madine bardzo szybko zaczął się pocić. Otworzył okno.

– Szybciej, kierowco — rzucił. — Nie chcemy, aby Apostoł niepokoił się naszymi opóźnieniami.

– Tak jest — żołnierz w ciepłej kurtce z grubego drelichu zmienił bieg i dodał gazu.

Silniki zawyły, zaś transporter zaczął toczyć się znacznie szybciej. Major porucznik wyjrzał przez okno, lecz bezgwiezdna noc uniemożliwiała obserwację. Skupił się na odcinku drogi skąpanym w mlecznym świetle reflektorów. Jakieś pół kilometra przez transporterem pędziła pierwsza grupa zwiadowców — tylne, czerwone światła widoczne były z bardzo daleka. Tereny te były w rękach zakonu od dawna, toteż cała asysta dla transporterów stanowiła czystą formalność. Niebezpiecznie zrobić się mogło dopiero po opuszczeniu ziem należących do Egzekutorów.

– Załadowanie ludzi przebiegło bez przeszkód? — rozświetlaną lampkami wskaźników ciemność przeciął głos kierowcy.

– Tia, wszystko sprawdzone i załadowane. Nie będziemy musieli wracać się po doładunek... heh — odparł znużonym głosem Madine i przymknął oczy.

Kierowca odpowiedział mu, lecz jego słowa nie dotarły już do dowódcy grupy. Ukołysany miarowym trzęsieniem wozu, Madine zasnął.

ut &
rious

Dziękujemy wszystkim za pomoc i natchnienie, a zwłaszcza Łukaszowi Abramowiczowi z Częstochowy za rys psychologiczny Maynarda i Madine'a. Wielkie dzięki, grę FALLOUT prześlemy pocztą. Czekamy na pomysły dalszych odcinków.

Dawno, dawno temu...

Kiedy w czerwcu 1990 r. w Polsce pojawiły się w księgarniach (a nie, jak dziś, w kioskach) pierwsze numery „Amazing Spiderman" i „Punisher", wtedy rozpoczęła się u nas era dominacji superbohaterów. Odnoszę wrażenie, że duża część z was, drodzy czytelnicy, nie zna dość dobrze lat wcześniejszych, więc dziś będzie o prehistorii.

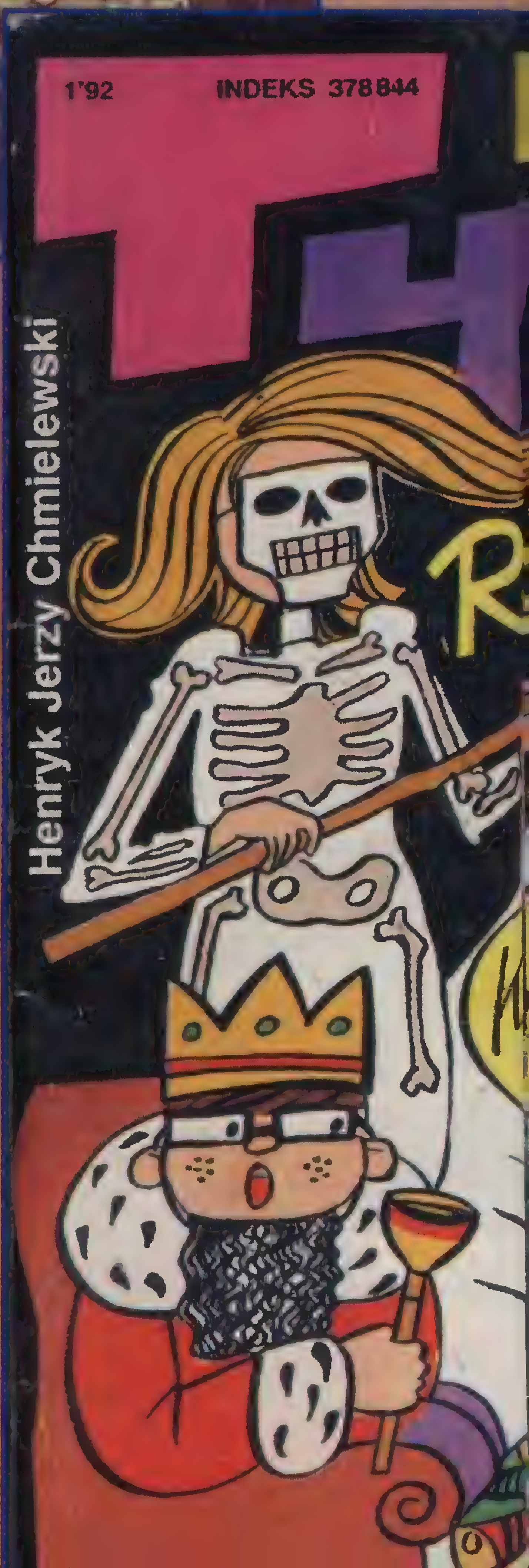
Opisać wszystko, co działo się w komiksie polskim do roku 1990 nie sposób w tak krótkim tekście. To przedsięwzięcie na miarę książki, która zresztą powstała. Napisali ją Witold Tkaczyk i Tomasz Marciniak i nikt nigdy jej nie wydał — ot, zwykły los wśród polskich komiksów. A ja dziś w skrócie (za co z góry przepraszam znawców i fascynatów) spróbuję wam przybliżyć najważniejsze nazwiska i serie. Zacznijmy od nazwisk:

Henryk Jerzy Chmielewski — znany bardziej jako „Papcio Chmiel" — to jedna z najważniejszych postaci w historii polskiego komiksu. On to właśnie stworzył i rysuje do dziś „Tytusa, Romka i A'Tomka", komiks kultowy dla pokolenia dzisiejszych 35– i 25–latków. Na przygodach Tytusa, drukowanych najpierw w Świecie Młodych, a później przedrukowywanych w kolejnych księgach, wychowaliśmy się — i dobrze nam tak. Jest to komiks świetny (cały czas mówię o księgach sprzed 1990 r., na te późniejsze, zarówno te nowe, jak i przerysowywane na nowo najstarsze, spuśćmy subtelną zasłonę milczenia) o charakterze humorystyczno–edukacyjnym. Przygody pragnącej uczłowieczyć się, sympatycznej i złośliwej małpy oraz dwóch pomagających jej w tym koleżków, były z pewnością kamieniem milowym w historii polskiego komiksu.

Janusz Christa — drugi z nestorów polskiego komiksu, również związany ze „Światem Młodych", ale przede wszystkim z trójmiejskimi popołudniówkami. Tam pojawił się po raz pierwszy jego bohater Kajtek Majtek, z czasem dołączył do niego drugi — marynarz Koko — i przez lata mogliśmy śledzić ich przygody, których (niewielką) część powtórzono potem w albumach, m.in: „Kajtek i Koko w kosmosie", „Londyński Kryminał". Potem nastąpiły jednak dwie mutacje Kajtka i Koka: z jednej strony w magazynie komiksowym „Relax", a potem (w dwóch albumach: „Tajemniczy Rejs" i „Kurs na Półwysep Jork") na podobne przygody marynarzy Gucka i Rocha. Różnica polegała na tym, że były rysowane przez Christę bardziej realistyczną kreską; z drugiej, postacie Kajtka i Koka z dokładnym zachowaniem wyglądu i charakterów przeniesiono w średniowiecze, gdzie pod imionami Kajka i Kokosza zostali zacnymi wojami w grodzie Mirmiłowo. Kilkanaście albumów, najczęściej również mających premierę w odcinkach na łamach „Świata Młodych — harcerskiej gazety nastolatków" w latach '70. i '80. to absolutny kanon dla każdego miłośnika komiksów. Gorąco polecam.

Tadeusz Baranowski — to jeden z najoryginalniejszych twórców starszego pokolenia, operujący zarówno specyficzną kreską jak i poetyką fabuły i żartami językowymi. I znowu po odcinkowej prezentacji w „ŚM" jego bohaterowie: Orient Men, Kudłaczek, Bąbelek i profesor Nerwosolek, występowali w świetnych albumach: „Na co dybie w wielorybie czubek nosa eskimosa", „Skąd się bierze woda sodowa", „Antresolka profesora Nerwosolka". Po prostu klasyka.

Te trzy niewątpliwe osobowości to najciekawsi przedstawiciele komiksu autorskiego — równocześnie twórcy scenariusza i rysunków do swych prac. Pozostali ważni rysownicy z tamtego okresu: Grzegorz Rosiński, Jerzy Wróblewski, Bogusław Polch, Jerzy Skarżyński czy Zbigniew Kasprzak, to rysownicy współpracujący z różnymi scenarzystami i najczęściej tworzący wiele albumów i serii. Wyjątkiem jest Jerzy Skarżyński, twórca „tylko i aż"



sześcioczęściowej adaptacji komiksowej „Janosika". Jest to dzieło wyjątkowe, nawet z perspektywy komiksu europejskiego. Prócz tego, w komiksie polskim tamtych czasów pojawiało się wielu twórców słabych, wręcz żenujących, z których część dziwnym trafem zaczepiała się na dłużej. Tacy rysownicy, zarówno ci plagiujący (bo mimo dobrych chęci nie da się tego nazwać tylko inspiracją) znanych zachodnich twórców, jak i ci po prostu słabiutcy, nie mieliby najmniejszych szans na publikację swoich płodów na normalnym wolnym rynku wydawniczym.

No i pora zająć się najsłynniejszymi seriami komiksowymi Polski Ludowej. Najważniejszą, najdłuższą i w ogóle „naj" serią był „Kapitan Żbik". Porywające perypetie oficera Milicji Obywatelskiej, który jest w stanie poradzić sobie z przemytem narkotyków, byłymi esesmanami, kłusownikami, szpiegami i łobuzami z sąsiedztwa, znajdowały średnio 100–150 tysięcy nabywców. Z dzisiejszej perspektywy jest to nakład niewyobrażalny. 53 zeszyty wydane w latach 67 — 82 są prawdziwą kopalnią łopatologicznej socjalistycznej propagandy, zwłaszcza drukowane na wewnętrznej stronie okładki listy do kapitana. Z drugiej strony, był to naprawdę sympatyczny komiks, w którym komiksowe ostrogi zdobywali Grzegorz Rosiński, Jerzy Wróblewski i Bogusław Polch. Drugą co do ilości zeszytów serią komiksową był, służący w tym samym stopniu, ale w innej jednostce, „Kapitan Kloss". Podobnie jak Janosik, Kloss to adaptacja serialu. 20 części (uwaga!), nie do końca pokrywające się z fabułą telewizyjną, rysował M. Wiśniewski. Polecam zwłaszcza ostatni (dwudziesty) odcinek „W ostatniej chwili", rozgrywający się już po wojnie.

Tenże M. Wiśniewski (dość siermiężny rysownik), po zakończeniu Klossa rozpoczął kolejną wojenną serię, „Podziemny Front". Były to przygody partyzantów z Batalionu Armii Ludowej (nie mylić z nieprawomyślną wówczas Armią Krajową), którzy wysadzają niemieckie knajpy, samoloty i pociągi, a po wyzwoleniu wraz z Ludowym Wojskiem Polskim zdobywają Berlin i niszczą bandy Werwolfu. Ostatnie 3 z 9 zeszytów narysował (znacznie lepiej) J. Wróblewski. „Historia Polski" była serią historyczno–lingwistyczną (he, he). Już wyjaśniam, o co chodzi: komiksy w tamtych czasach, aby ukazać się drukiem, potrzebowały jakiegoś pretekstu: a to edukacja (Tytus), a to wychowanie (Żbik), a to „historia" (Kloss, Podziemny Front). Seria Historia Polski na wszelki wypadek zastosowała pretekst podwójny. Nie tylko pokazywała przeszłość naszego państwa, ale miała też uczyć języków. Dymki były podwójnej wielkości i obok dialogów po polsku, znajdowały się w nich inne wersje językowe. Każdy album miał 4 wersje: angielską, francuską, niemiecką i rosyjską (tej oczywiście najwięcej). Na wewnętrznych stronach okładek zamieszczono dodatkowo słownik wyrazów użytych w komiksie. Ponieważ fabuły były historyczne, miało to swój funkcjonalny urok — można było dowiedzieć się, jak w innych językach jest „fosa", „palisada" czy „kołodziej". Pierwsze trzy, pod wspólnym tytułem „Legendarna historia Polski", opowiadały o Smoku Wawelskim, królewnie Wandzie, Popielu i Piaście Kołodzieju. Narysował je Grzegorz Rosiński i tam właśnie należy szukać początków stylu tak genialnie rozwiniętego w „Thorgalach". Pozostałe 4 odcinki nosiły tytuł „Początki państwa polskiego" i były znacznie słabsze. Scenarzystka serii (E. Seider) wyraźnie się pogubiła. Gdy zamiast prostej fabuły trzeba było na kilkudziesięciu stronach streścić życie jednej, a nawet dwóch historycznych postaci, komiks pękał w szwach. Również zmiany rysowników nie wyszły serii na dobre: Kurzawa, a potem nieszczęsny Szyszko dobili cykl, który zakończył się na Kazimierzu Wielkim.

Ostatnią istotną serią przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych był „Pilot Śmigłowca". Współczesna, zupełnie przyzwoita fabuła o przygodach porucznika Karskiego, jego współpracowników i jego znajomych, została napisana przez niejakiego płk. Jarkowskiego, który zupełnie smacznie poprowadził tę historię w 10 odcinkach. Co do samych obrazków: do połowy było super — rysował Grzegorz Rosiński. Niestety, potem powtórzyła się sprawa z poprzedniej serii: najpierw słaby Kurzawa, a na żałosny koniec Szyszko. Szkoda.

Komiksem jakby zupełnie z innego świata była wydawana w latach osiemdziesiątych seria zwana od imienia głównej bohaterki „Ais". Ten tworzony przez Polaków na rynek niemiecki komiks SF ze scenariuszem Mostowicza i Górnego i niesamowitymi, hiperrealistycznymi rysunkami Bogusława Polcha, liczy sobie osiem części. Niestety, ostatnia nigdy nie została wydana w naszym języku, więc historia pozostała niedopowiedziana.

Ważne i bardzo ciekawe magazyny komiksowe z tamtych czasów: Relax, Alfa i inne, opiszę przy innej okazji. I to w zasadzie tyle. Pozostały pojedyncze albumy i zbiory krótkich historii, najczęściej wcześniej drukowane gdzieś w odcinkach. Przepraszam, jeśli ktoś uważa, że pominąłem coś ważnego i czuje się urażony. A jeśli chcecie, bym o czymś opowiedział obszerniej — piszcie.

klamil

UP THE

Oh well, wherever you are, Iron Maiden's gonna get you, No matter how far

Historia Iron Maiden rozpoczęła się ponoć w roku 1971, gdy piętnastoletni wówczas Steve Harris kupił za wyciągnięte ze skarbonki czterdzieści funciaków swą pierwszą gitarę basową. Muzyka nie była i nie jest jednak jego jedyną pasją. Po dziś dzień Steve jest wielkim fanem futbolu i kopie piłkę kiedy tylko może. A robi to z nie byle kim. Wewnątrz książeczki najnowszej płyty, Virtual XI, możemy zobaczyć właśnie ową wirtualną jedenastkę IM. Poza pięcioma muzykami stanowią ją: Stuart Pearce, Faustino Aspirilla, Paul Gascoigne, Patrick Viera i Marc Overmars!

Gdy Harris miał czternaście lat, łowca talentów z jego ukochanego klubu zaproponował mu rozpoczęcie profesjonalnej kariery. „Nie mogłem w to uwierzyć, kiedy usłyszałem, że zainteresował się mną West Ham. To było wspaniałe, ale... czternaście lat to nie najlepszy wiek na podjęcie takiej decyzji, bo ma się ochotę na te parę piw i spotykanie panienek, co niekoniecznie idzie w parze z grą w piłkę... trener chce żebyś był wcześnie w łóżku. Iron Maiden można się było natomiast poświęcić bez wyrzekania się wspomnianych przyjemności" — wspomina uśmiechnięty czterdziestolatek.

tomasz
Przyjemski

Po pierwszych krokach w grupach Gypsy's Kiss i Smiler, Steve zdecydował się na założenie własnej formacji i tak, w roku 1975 powstał Iron Maiden. Inspiracją do nadania grupie takiej właśnie nazwy było średniowieczne urządzenie do tortur, zaobserwowane przez Harrisa w filmie „The Man In The Iron Mask" — metalowy sarkofag ze szpikulcami, gdzie delikwenta zamykano i na ostrza nadziewano, zwany Żelazną Dziewicą.

Od początku istnienia do stycznia 1994 Iron Maiden przeszedł 17 (!) zmian w składzie, a przewinęło się przez ten zespół 23 (!) muzyków: 5 bębniarzy, 5 wokalistów, 11 gitarzystów oraz 1 keaboardzista (przetrwał jeden koncert w 1977). Tym 23 muzykiem, którego pozycja w Iron Maiden nigdy nawet przez moment nie była i nie będzie zagrożona, jest nasz znajomy basista Steve 'Arry Harris. Większość roszad personalnych nastąpiła oczywiście w prehistorycznych latach siedemdziesiątych, przed wydaniem debiutanckiego albumu. Perkusistą, który zagrał na pierwszej płycie Iron Maiden był niejaki Doug Sampson — opuścił on zespół z powodów zdrowotnych. Jego następcą na albumach Killers i The Number of The Beast został Clive Burr, który przed nagraniem czwartego albumu posadę zwolnił dla Nicko McBraina (rozstanie było przyjacielskie i na Piece Of Mind można przeczytać „A Very Special Thanx to Clive Burr — good luck mate"). Nicko wali w Maidenie w bęby po dziś dzień. Jeśli chodzi o wokalistów, to na pierwszych dwóch płytach śpiewał Paul Di'Anno. Został on jednak wyproszony z zespołu, ponieważ zaczął prowadzić „mało profesjonalny tryb życia". Zastąpił go Bruce Dickinson, który nieco pogniewany odszedł w 1993 roku po trasie koncertowej promującej album Fear of The Dark. Nowym frontmanem został ex-wokalista Wolfsbane — Blaze Bayley. Pewnym punktem w składzie IM jest grający od samego prawie początku na pozycji gitarowego wymiatacza Dave Murray (w piłkarskiej drużynie Ironów idzie mu nieco gorzej, co prawda strzelił pięknego gola kiedy gościli w Polsce, ale jak twierdzi 'Arry Harris, był to taki strzał, który równie dobrze mógłby trafić w narożną chorągiewkę). Dave bierze także aktywny udział w pisaniu piosenek, to znaczy płodzi jedną średnio raz na trzy lata, co Bruce porównał kiedyś do wydawania na świat słonia. Na pierwszej płycie partnerował Dave'owi Dennis

IRONS!

Kiedy zaczynali królował punk i disco. Przez dwadzieścia lat grają heavy metal. Niezmiennie.

Stratton, a od drugiego krążka kolega Dave'a z dzieciństwa: Adrian Smith. Adrian porzucił Maiden w 1990 roku po nagraniu Seventh Son of A Seventh Son, a na jego miejsce wszedł Janick Gers, który grał jakiś czas wcześniej na pierwszej solowej płycie Bruce'a — Tattooed Millionaire.

Szczyt popularności IM przypadł na połowę lat osiemdziesiątych, poza tym okresem nigdy w zasadzie nie byli w modzie. Steve Harris dba o to, by styl zespołu nie podlegał żadnym gruntownym zmianom, by był to wciąż melodyjny heavy metal, wykorzystujący talent obydwu gitarzystów i wszędobylski bas Harrisa. Trzeba sobie uświadomić, że Maiden nagrał już dziewięć godzin muzyki (trzy czwarte z tego jest autorstwa Steve'a), jeśliby się więc chciało powiedzieć tylko o tych najważniejszych minutach, należałoby zapisać ryzę papieru. Utwory Maidenów są długie i rozbudowane (średni czas piosenki to ponad pięć minut, a na ostatnim albumie sześć i pół minuty). Najdłuższym kawałkiem jest trwający 13:45 Rime of The Ancient Mariner z płyty Powerslave, opowieść oparta na słynnym wierszu autorstwa angielskiego romantyka Samuela Taylora Coleridge'a. Tekst to narracja starego marynarza, który podczas uczty weselnej opowiada jednemu z gości niezwykłą historię o tym, jak niegdyś popełnił świętokradztwo zabijając na morzu albatrosa, zwiastuna pomyślności i ściągnął w ten sposób na siebie i na swą załogą straszną klątwę. W utworze wykorzystano dwa fragmenty z dwustuletniego już dzieła. Wiele innych dokonań IM opartych jest na wydarzeniach historycznych (kolejny konik Harrisa) lub dziełach literatury czy filmu. Prisoner na przykład, z płyty The Number of The Beast, inspirowany był wyświetlanym w latach sześćdziesiątych kultowym serialem o tym samym tytule. Jego bohater, tajny agent brytyjskich służb specjalnych przechodzi na emeryturę, tuż po tym jednak gdy wraca do domu, zostaje porażony gazem, by obudzić się w miejscu zwanym Wioską. Jej mieszkańcy zamiast imion noszą numery. Miejscem rządzi numer jeden, a były agent otrzymuje numer sześć. Harris pragnął rozpocząć utwór oryginalnym dialogiem z filmu. Rod Smallwood, menadżer IM musiał więc, pełen złych przeczuć, zadzwonić do autora serialu z prośbą o pozwolenie na wykorzystanie owego fragmentu. „Więc jak się ten zespół nazywa, powiada pan?" zapytał po wysłuchaniu wyjaśnień indagowany. „Iron Maiden" odpowiedział przerażony Rod. „Zespół rockowy, tak?" sapnął rozmówca, a Smallwood stracił już wszelką nadzieję, wsłuchując się w niezręczną ciszę, która zapadła po twierdzącej odpowiedzi. „Róbcie to!" usłyszał nagle... Dalszą część historii opowiedziano w utworze Back To The Village (Powerslave).

Ale nie zawsze IM miało tyle szczęścia. Utwór To Tame A Land z płyty Piece of Mind jest oparty na słynnej powieści Franka Herberta — Diunie. Początkowo nazywał się zresztą Dune, a Harris pragnął rozpocząć go cytatem z książki. Skontaktowano się z agentem Herberta z prośbą o pozwolenie. Oto odpowiedź, jaką otrzymano: „Nie. Ponieważ Frank Herbert nie lubi zespołów rockowych, szczególnie zaś zespołów rockowych takich jak Iron Maiden."

A KTO TO JEST EDDIE?

Eddie miał głowę nie od parady. Eddie b y ł głową — urodził się bez rąk i bez nóg

biedaczyna, nie miał również korpusu. Jednak, mimo tego niewielkiego defektu, jego rodzice kochali go bardzo i uszczęśliwiać się go starali rozlicznymi podarkami, takimi jak kapelusze czy kolorowe gwizdki, które efektownie rozwijały się po dmuchnięciu — bardzo modna rzecz podczas imprez karnawałowych... Zdarzyło się więc razu pewnego, że w czasie gdy Eddie miał obchodzić swoje szesnaste urodziny, rodzice jego przypadkowo zetknęli się z tym samym doktorem, który kiedyś był w niezręcznej sytuacji odbierając ów nieciekawy poród. Tego dnia doktor oznajmił „Hej, mogę dać waszemu Eddiemu ciało!". A więc rodzice uradowali się wielce, bo ich pociecha oto otrzymała w końcu szansę poczuć się jak inne normalne dzieciaki w jego wieku. Wracają tedy podekscytowani do domu i od progu krzyczą „Mamy dla ciebie niespodziankę Eddie! To będzie najwspanialszy prezent na świecie!" A Eddie na to powiada: „Och nie! Jeszcze jeden pieprzony kapelusz!"

O wiele wcześniej niż sympatyczny zombirak pojawił się na okładkach płyt Iron Maiden, Steve Harris wraz z kolegami z zespołu zatrudniali go w czasie swoich koncertów. Podczas grania utworu pod tytułem Iron Maiden można było zaobserwować krew przepływającą przez pożyczoną z akwarium rurkę, która umieszczona została w ustach szkaradnej maski. W końcu Eddie The Head (porównaj nagrobek Edward T.H. na okładce Live After Death) dostał ciało i pojawia się w czasie koncertów jako ogromna, ruszająca się maszkara. Doktorem okazał się być rysownik Derek Riggs, autor większości okładek płyt IM. Na początku Eddie trzymany był w tajemnicy. Na okładce Running Free, singla poprzedzającego wydanie debiutanckiego albumu, stoi on jeszcze w cieniu, ukrywając swoją twarz, którą bezceremonialnie (arrrgh) ukazuje na Iron Maiden. Obdarzony ciałem Eddie wszedł szybko na łamy brytyjskich gazet, wywołując wiele kontrowersji. Powodem była okładka nowego singla Sanctuary, na której Eddie sztyletuje Margaret Thatcher za to, że „głupia krowa", jak komentuje Nicko McBrain, zdarła z muru plakat Iron Maiden. Późniejsze edycje Sanctuary musiały zostać w Wielkiej Brytanii ocenzurowane i oczy Maggie zasłania czarny pasek. Kolejny singiel — Women In Uniform — przedstawia Mrs. Thatcher w mundurze, czającą się za rogiem na Eddiego z karabinem w ręku. Tymczasem, nie spodziewający się ataku Eddie ugina się pod ciężarem masujących jego gnijące ciało pielęgniarki i uczennicy — tym razem grupie dostało się od oburzonych feministek. Żelazna Lady znikła od tego czasu z okładek Iron Maiden, chyba że dojdziemy do wniosku, iż to do niej należy bezwładna ręka na okładce drugiego albumu Killers, na której Eddie zresztą wyraźnie wyprzystojniał. Kolejnym wcieleniom Eddiego możecie się przyjrzeć na zamieszczonych na tych stronach ilustracjach do dziesiątek płyt i singli IM. Większość z tych niezapomnianych kreacji uchwycona zostanie w szykowanej na jesień tego roku przez Synthetic Dimensions (firmie znanej choćby ze stareńkiego cRPeGa — LEGENDS OF VALOUR, czy opisywanej w Resecie (nr 9/97) przygodówki PERFECT ASSASIN) trójwymiarowej strzelaninie ED HUNTER. Spotkać w grze będziemy mogli ogolonego, wrzeszczącego i zapakowanego w kaftan maniaka z Piece of Mind, ofiarę na stole operacyjnym z The X Factor, czy cyborga z Somewhere In Time, postrzelamy sobie również pod pubem Ruskin Arms, gdzie Maideni rozpoczynali swoją karierę. Zabawie będzie oczywiście towarzyszyć oryginalna muzyka. A więc Up the Irons! — jak głosi wspólne hasło West Ham i Iron Maiden.

DYSKOGRAFIA:

Iron Maiden (1980), Killers (1981), The Number of The Beast (1982), Piece of Mind (1983), Powerslave (1984), Live After Death (1985, koncert), Somewhere In Time (1986), Seventh Son of A Seventh Son (1988), No Prayer For The Dying (1990), Fear of The Dark (1992), A Real Live One (1993, koncert), A Real Dead One (1993, koncert), Live At Donington '92 (1993, koncert), Maiden England (1994, koncert), The X Factor (1995), Best of The Beast (1996, kompilacja), Virtual XI (1998).

Zwierzenia kapitana Hacka

Konrad „CSL" Olszewski

Od zarania dziejów komputeryzacji krążyło wiele mitów i domysłów na temat tajemniczych i nieuchwytnych „hackerów", czy jak kto woli — „crackerów". Nikt jednak dokładnie nie wie, kim jest hacker, na czym polega jego „praca" i jakie motywy kierują jego działaniem. Postaram się przedstawić odpowiedzi na te pytania w oparciu o wiele lat własnych doświadczeń w tej dziedzinie.

HISTORIA. Pierwsze komputery domowe były jednostkami samodzielnymi. Nie można było mówić o włamaniach poprzez sieć, gdyż jej po prostu nie było. Wraz z nowymi komputerami pojawiało się jednak coraz więcej oprogramowania dla nich przeznaczonego. Łatwość kopiowania tych programów spowodowała, że pirackie kopie powstawały jak grzyby po deszczu. Użytkownicy komputerów na Zachodzie traktowali wtedy oprogramowanie w dość podobny sposób jak teraz Polacy — nie zdawali sobie sprawy, że nielegalne powielanie oprogramowania to zwykła kradzież. W odpowiedzi, twórcy aplikacji zaczęli wprowadzać różne systemy zabezpieczeń, chroniących dany produkt przed skopiowaniem. Wtedy to pojawiło się po raz pierwszy słowo „hacker". Określało ono specjalistę, który potrafił w sobie tylko znany sposób zdjąć takie zabezpieczenie. Hackerzy niechętnie opowiadali o sposobach jakimi się posługiwali. Rodziło to aurę tajemniczości, jaka spowija ich po dzień dzisiejszy. Na ich pracy wyrastało wiele grup, zajmujących się handlem pirackim softem. Grupy takie miały własną hierarchię, ale to nie hackerzy stali na jej czele.

Wraz z pojawieniem się modemów, ludzie zajmujący się łamaniem zabezpieczeń przed kopiowaniem otrzymali nowe miano — „crackera". Słowo „hacker" zaczęło określać nowy rodzaj komputerowych magów — modemowych włamywaczy. Najlepiej ten typ hackerstwa jest ujęty w „Grach wojennych" Stevena Spielberga. Panowie z akustycznym modemem o prędkości maksymalnej 300 bodów potrafili włamać się do wielu nowo powstających serwisów typu BBS. Często walkę rozpoczynali od firmy telefonicznej, by zmniejszyć monstrualne rachunki za telefon.

W międzyczasie pojawiły się sieci typu LAN. Ograniczony zasięg takich sieci dawał możliwość włamania praktycznie jedynie z tego samego budynku w którym znajdował się serwer–cel ataku. Setki amerykańskich szkół poznało dzięki temu, jak wielu niezwykle uzdolnionych hackersko uczniów do nich uczęszcza. Dopiero pojawienie się sieci rozległych (a przede wszystkim internetu) otworzyło drogę do ataku na maszynę stojącą nawet po drugiej stronie kuli ziemskiej. Internet dał pole do popisu wielu młodocianym włamywaczom. Strony WWW nawet tak poważanych instytucji jak FBI potrafiły się niepostrzeżenie zmieniać bez zgody webmasterów, za sprawą ataku z zewnątrz.

TECHNIKA: Crackowanie programów opiera się głównie na inżynierii odwrotnej („reverse engineering") oraz intuicji. Cracker „śledzi" program za pomocą debugera i znajduje w programie linie odpowiedzialne za sprawowanie kontroli zabezpieczeń. Ponieważ wiele programów na dysku jest przechowywanych w formie zaszyfrowanej, skompresowanej, pirat często musi zdekodować taki plik przed próbą dokonania zmian. Często musi on także zwalczyć antypirackie kruczki, ukryte przez autora programu. Starsze gry sprawdzały np. posiadanie oryginalnej instrukcji za pomocą tzw. „word checking". Obecnie ten typ programów sprawdza głównie obecność oryginalnej płyty CD w czytniku. Ilość zabezpieczeń tego typu idzie w dziesiątki, jednak tych naprawdę trudnych do złamania jest niewiele. Są to „Laser lock" i „CD Guard". W przypadku gier multiplayer, internet okazał się niezmiernie pomocny twórcom gier w ich walce z piractwem. Chodzi tu głównie o zabezpieczenia typu „serial number". Każdy użytkownik programu otrzymuje razem z programem swój osobisty klucz, składający się z ciągu cyfr lub liter. Jest on przeważnie wyliczany w sposób algorytmiczny. Przy próbie włączenia się do gry, serwer sprawdza autentyczność danego klucza. Jeśli klucz jest nieautentyczny, użytkownik jest odrzucany. W przypadku, gdy więcej niż jeden użytkownik próbuje użyć tego samego klucza, jest on dezaktywowany. Jest to jak na razie najlepsze zabezpieczenie, gdyż program sprawdzający znajduje się na serwerze producenta gry, do którego cracker nie ma dostępu. Taką technikę zastosowano wobec gry Starcraft. Jedynym wyjściem dla pirata jest w tym przypadku znalezienie algorytmu, za pomocą którego jest generowany dany klucz i stworzenie własnego programu generującego takie numery. Wymaga to jednak zdolności kryptograficznych, a przede wszystkim, dużej ilości oryginalnych kluczy do porównań. Programy użytkowe, a w szczególności niskonakładowe programy specjalistyczne, są często zabezpieczane za pomocą metod sprzętowych. Często są to tzw. „dongle" lub karty wkładane do wnętrza komputera. Są to z pewnością najtrudniejsze do złamania zabezpieczenia programów dostępne na rynku. Gdy słyszymy słowo „HASP" lub „Sentinel", mowa jest właśnie o takim rodzaju zabezpieczenia. Klucz sprzętowy zawiera zazwyczaj układ zwracający określone wartości do określonych danych. Zdarza się jednak, że w kluczu jest zaszyfrowana nawet część programu.

Jednym z najstarszych rodzajów zabezpieczeń jest „dyskietka klucz" — uszkodzona w specjalny sposób. Na przykład niektóre ścieżki na takim nośniku są traktowane jako „read–only", a inne nie. Takich dyskietek używa się od początku lat osiemdziesiątych, do dziś. Wszystkich, którzy pragną poznać szczegóły „reverse engineeringu komputerowego" zapraszam na stronę WWW jednego z nestorów tej dziedziny — Fravii. Adres: http://www.fravia.org.

Hackerstwo rozumiane jest obecnie jako zdolność włamań sieciowych, zwłaszcza via internet. Technika włamań internetowych opiera się głównie na dogłębnej znajomości atakowanego systemu. Niezależnie, czy obiekt ataku jest oparty o platformy unixowe czy windowsowe, najsłabszym ogniwem obrony przed piratami jest... człowiek. Prawa dostępu opierają się na systemach haseł i nazw użytkowników. A w sieci, nawet poważni pracownicy poważnych firm potrafią mieć bardzo oczywiste i łatwe do złamania hasła. Znane z żartów hasła typu „1234" lub „xxx" są niezwykle częste. Należy zawsze brać pod uwagę, iż nawet jedno znane hasło, nawet jeśli nie jest to hasło osoby mającej dostęp do administrowania systemem, znacznie ogranicza zdolności obronne danego systemu.

Drugą furtką do włamań są „dziury" w samych systemach. I tu jednak słabym punktem jest człowiek: ten, który dany system tworzył. Nawet w systemach komercyjnych ciągle pojawiają się nowe dziury do włamań. A skąd piraci biorą hasło? Najpierw sprawdzają kombinacje oczywiste dla danego użytkownika. Jeśli wiemy, że w danej firmie pracuje pan o imieniu Jan i bardzo kocha swoją żonę o imieniu Anna lub ma dziecko urodzo-

Napisz do mnie!!!!
Kevin Mitnick
#89950-012
MDC
P.O. Box 1500
Los Angeles, CA 90053-1500

ne 11.03.91, to hasła pana Jana same pchają się w ręce. Bardzo pomocna jest tu intuicja danego hackera i wiedza o obiekcie ataku. Istnieją także zasoby, do których dostęp jest ustawiony domyślnie przez producenta systemu. O ile administrator podczas konfigurowania platformy nie zmieni danego uprawnienia, to na pewno znajdzie je wprawny hacker. Na tym poziomie kończą się łatwe metody włamań internetowych.

Inne, bardziej zaawansowane, opierają się na tzw. „sniffingu". Wychodząc z oczywistego założenia, że użytkownik musi się logować, a więc przesyłać swoje hasło poprzez sieć, zaawansowany pirat potrafi „podsłuchać" sesję logowania. Arsenał dostępnych środków przechwytywania haseł jest ogromny. Od „podszywania się" pod serwer, do wykorzystania „koni trojańskich". Mało kto zdaje sobie sprawę, że jest typ ataków typu „DOS" (denial of service). Ten rodzaj hackerstwa nie ma na celu włamania do systemu, w celu pobrania lub zmiany danych, lecz zniszczenie, zatrzymanie lub spowolnienie pracy tegoż. Za pomocą jednego malutkiego pakietu danych, można zatrzymać pracę ogromnej, niezabezpieczonej sieci. Większość prawdziwych hackerów pogardza jednak takimi sposobami, ze względu na ich destrukcyjny charakter. Opis poszczególnych technik zająłby z pewnością wiele tomów ksiąg. Internet jest tu jednak ogromnym źródłem wiedzy, a wprawni internauci z pewnością znajdą tam wszystkie potrzebne informacje.

LUDZIE: Skąd biorą się hackerzy? Jak wszyscy ludzie, znajdują się w kapuście lub przynosi ich bocian. Różnią się od innych tym, że w ich życie wcześnie wkracza komputer. Dziecięca ciekawość świata jest tu niezwykle przydatna. Na pytanie: „jak to działa", młody hacker znajduje odpowiedź dopiero na poziomie poszczególnych rozkazów procesora, a często jeszcze niżej. Stąd większość komputerowych włamywaczy to ludzie młodzi: 15–25 lat. Zaczynając od łamania zabezpieczenia swojej ulubionej gry, wielu młodych hackerów skończyło na włamaniach do systemów bankowych.

Największym problemem hackerów jest ich wrodzona chęć sławy. Przez nią wielu z nich wpadło w ręce policji lub FBI. Co ciekawe, duża liczba takich aresztowań nie kończyła się więzieniem, tylko zmianą pracodawcy. Najbardziej znany hacker świata — Mitnick — zasłynął włamaniem do wojskowej sieci USA (ARPNET). Do dziś wielu ludzi twierdzi, że nie był sam. Wskazują na to pewne dowody, prowadzące w kierunku Izraela jako miejsca przebywania ewentualnego wspólnika. Cichego pomocnika Mitnicka jednak nigdy nie namierzono.

Hackerzy z natury nie są ludźmi złymi. Świadczyć o tym może np. włamanie jednego z rosyjskich piratów, który po złamaniu systemu „home banking" pewnego banku, przelał pieniądze nie tylko na własne konto, ale także zasilił konta organizacji „Green Peace". Niestety, oszustwo się wydało, lecz włamywacza oficjalnie nigdy nie ujęto. Sami autorzy tamtego komputerowego systemu bankowego przyznali, że gdyby nie zachłanny sposób pobierania pieniędzy z kont, sprawa mogłaby nigdy nie ujrzeć światła dziennego.

GRUPY i SPOTKANIA: Jak wszystkie branże, tak i piraci łączą się w większe organizacje. W latach '80. i na początku lat '90. działało wiele takich grup. Łączyły one w większości przyjemne z pożytecznym i składały się nie tylko z hackerów, crackerów, ale także z tzw. „modem traderów", „phreackerów" itd. Za pomocą systemu BBS, a potem internetu, zajmowano się szmuglem pirackiego oprogramowania i jego sprzedażą. I to jest właśnie ciemna strona crackowania. Łamania nie uważam za coś złego, ale umożliwia ono handel nielegalnym oprogramowaniem. Od niedawna i u nas jest to przestępstwo.

Hackerzy mają swoje wielkie święto. Jest nim Defcon — coroczne spotkanie hackerów. Jest głośne i wszyscy o nim wiedzą, stąd nie biorą w nim udziału ci najwięksi, a mania poszukiwania agentów FBI na spotkaniu jest nieomal chorobliwa.

EPILOG: Większość hackerów kończy swoją działalność wraz z wiekiem. Wpadają w wir pracy i nie mają czasu na „zabawę w łamanie". Wielu z nich przechodzi na drugą stronę barykady. Pracują jako informatycy, administratorzy w firmach komputerowych. Tak „umierają" romantyczni piraci.

Tak i ja skończył.

C:< Komputerowe świecidełka

C:< Początek cyberpunku datuje się na rok 1984, kiedy to William Gibson napisał „Neuromancera". Powieść Gibsona z marszu okrzyknięto „cyberpunkową Biblią", zaś samego autora uznano za „ojca cyberprzestrzeni" i prekursora nowego nurtu w literaturze fantastycznonaukowej.

C:< Cechą charakterystyczną tego nurtu jest niesłychana fascynacja komputerami i postępem technicznym. Akcja większości cyberpunkowych utworów rozgrywa się w XXI wieku, w wysoko rozwiniętym pod względem technicznym, acz barbarzyńskim społeczeństwie. Cyberpunkowe światy zaludnione są przestępcami, szaleńcami i prostytutkami. Jedynymi pozytywnymi bohaterami w tym zwariowanym świecie są hackerzy. Wyposażeni w mózgowe implanty, wspomagani przez nowoczesny sprzęt i narkotyki surfują po komputerowych sieciach w poszukiwaniu informacji.

C:< Nowy nurt S-F mógł się okazać dla filmu smakowitym kąskiem — byłaby wspaniała okazja, by popisać się efektami specjalnymi, by pomachać widzowi przed nosem technicznymi nowinkami i powiedzieć: „Zobacz jakie mamy fajne zabawki!". Niestety, cyberpunk okazał się blachą, na której kino wyłamało sobie zęby. Można było sądzić, że ekrany kin zapełnią się cyberpunkowymi obrazami, z których przynajmniej jeden stanie się przebojem na miarę „Gwiezdnych wojen", „Bliskich spotkań trzeciego stopnia", czy choćby „Łowcy androidów". Nic takiego jednak się nie stało i niewiele wskazuje na to, by w najbliższej przyszłości coś miało się w tym względzie zmienić. Złożyło się na to kilka przyczyn.

C:< Po pierwsze, wyobraźnia filmowych twórców nie nadąża za wyobraźnią pisarzy, cała inwencja filmowców sprowadza się głównie do błyskania widzowi w oczy kolorowymi slajdami.

C:< Po drugie, z cyberpunku filmowcy wybrali tylko najbardziej widowiskowe elementy, a więc wirtualną rzeczywistość, cyberprzestrzeń, podróżowanie po światowej sieci informacyjnej. W efekcie powstało mnóstwo filmów bardzo atrakcyjnych od strony wizualnej, ale pozbawionych jakichkolwiek głębszych treści. W kinach zaroiło się od obrazów przedstawiających hackerów żeglujących po informatycznych autostradach („Hackerzy" reż. Iain Softley), policjantów ścigających w wirtualnej rzeczywistości przestępców („Zabójcza perfekcja" reż. Brett Leonard), szaleńców ścigających i prześladujących Bogu ducha winnych ludzi („Kosiarz umysłów II. Ponad cyberprzestrzenią." reż. Farhad Mann; „Komputerowa zjawa" reż. Rachel Talalay) lub przestępców uwięzionych w cyberprzestrzeni („Hologram Man" reż. Richard Pepin).

C:< Jedynym filmem, który w 100% spełnia wymogi nurtu jest „Johnny Mnemonic", wyreżyserowany przez postabstrakcyjnego malarza Roberta Longo. Scenariusz filmu napisał, na podstawie własnego opowiadania, sam „cyberpunkowy tatuś" William Gibson. „Johnny Mnemonic" zawiera w sobie wszystkie elementy, które winno mieć cyberpunkowe dzieło. Ale i ten obraz nie został sztandarowym filmem nowego nurtu. Dlaczego? Być może nie był w wystarczającym stopniu przemyślany i dopracowany, a może zabrakło mu po prostu odpowiedniej siły wyrazu. Wszystko to, co składa się na tło cyberpunkowych światów, czyli obraz zdegenerowanego społeczeństwa, ponad którym bogate konsorcja i mafie prowadzą ostrą walkę o władzę, zostało w filmie maksymalnie spłaszczone. Sytuację pogorszył dodatkowo odtwórca głównej postaci Keanu Reeves, który wyraźnie nie poradził sobie z rolą. Johnny w wykonaniu Reevesa wypadł mało przekonująco. Również „Kosiarz umysłów" Bretta Leonarda nie jest dla cyberpunku dziełem reprezentatywnym. Choć zawiera wiele elementów charakterystycznych dla tego nurtu, pozbawiony jest typowego dla cyberpunku tła.

C:< Niestety, kino nie wykorzystało szansy, jaką dała mu cyberpunkowa literatura. A szkoda, bo przecież na podstawie któregoś z cyberpunkowych utworów, choćby legendarnego już dziś „Neuromancera", mogło powstać równie wielkie i znaczące dzieło jak „Łowca androidów" Ridleya Scotta.

a. p. Gałecki

©1995 TriStar Pictures, Inc.

NOWY LEPSZY Zorro

W roli głównej — Anthony Hopkins. W roli Hopkinsa — Antonio Banderas.

Twórcą postaci Zorro (hiszp. „lis") był policyjny reporter Johnston McCulley. W 1919 roku wydał on serię tanich powieści, z których pierwsza nosiła tytuł „The Curse of Capistrano". Bohaterem serii był ukrywający swą tożsamość pod czarną maską szlachcic, broniący na własną rękę sprawiedliwości w czasach panowania hiszpańskich kolonistów w Meksyku. Przygodami Zorro zainteresowali się hollywoodzcy producenci i już w następnym roku powstał pierwszy, niemy film, z Douglasem Fairbanksem w roli głównej. 20 lat później nakręcono remake z niezapomnianą kreacją Tyrone Powera. Przez lata powstawały niezliczone seriale — do najpopularniejszych należą przygody Zorro zrealizowane w 1957 roku przez Walta Disneya, (głównego bohatera zagrał Guy Williams). Polscy widzowie pamiętają także Alaina Delona w wersji włosko–francuskiej z roku 1975.

Reżyserii najnowszej, 46 już wersji przygód Zorro podjął się Martin Campbell (wcześniej zrealizował m.in. „Kolonię karną" i „Goldeneye"). Nie chciał on powielać wzorów wcześniejszych przygód — zamówił całkiem nowy scenariusz, w którym występują jednak wszyscy znani już bohaterowie, jak Don Diego, Don Rafael Montero, Don Pedro i, oczywiście, Amando Garcia. Martin Campbell mówił: „Chciałem, aby nasz film miał rozmach wielkich widowisk hollywoodzkich, w których zawsze znalazło się miejsce i na widowiskowe sceny akcji, i na romans, i na wspaniałą zabawę."

Jednym z kluczowych zadań reżysera było skompletowanie obsady aktorskiej, a zwłaszcza znalezienie odtwórcy roli Zorro. Campbell postawił na Antonio Banderasa. „Antonio uosabia wszystko, co chciałem uchwycić w postaci hiszpańskiego bohatera. To dobry aktor, przystojny i sprawny fizycznie, który wnosi do roli poczucie humoru i z którym widz się momentalnie identyfikuje." Drugą główną rolę zagrał Anthony Hopkins, jeden z najlepszych i najbardziej utytułowanych aktorów naszych czasów. Przepięknej filmowej partnerce Zorro, Catherine Zeta–Jones, po występie u boku dwóch Antonich wróży się międzynarodową karierę.

Akcja filmu rozpoczyna się w roku 1821. Gubernator Kalifornii, Don Rafael Montero (Stuart Wilson) nakazuje zgładzić trzech miejscowych chłopów. Ratuje ich zamaskowany bohater Zorro, a pomagają mu bracia Alejandro i Joaquin Murrieta. Pod maską kryje się bogaty szlachcic Don Diego de la Vega (Anthony Hopkins). Pewnego dnia wojska gubernatora najeżdżają posiadłość de la Vegi. Zabijają mu żonę, porywają córkę, a jego wtrącają do więzienia na 20 lat.

Po wyjściu na wolność, de la Vega dowiaduje się, że Rafael Montero chce wykupić ziemie Kalifornii, aby ustanowić niezależną republikę. Postanawia pokrzyżować jego plany. Na swego następcę wybiera Alejandro Murrietę (Antonio Banderas) — bandytę, który kiedyś mu pomógł w akcji. Uczy go fechtunku i dobrych manier, aby ten bez trudu przeniknął do wyższych sfer. De la Vega nie wie jeszcze, że domniemana córka Montery, Elena (Catherine Zeta–Jones) jest jego rodzonym dzieckiem. Murietta uważa ją za córkę swego wroga, ona sądzi, że Montera

jest jej ojcem... co oczywiście dodatkowo skomplikuje wątek romantyczny filmu.

Film zrealizowano z hollywoodzkim rozmachem. Zatrudniono mistrzów jazdy konnej i walki białą bronią, aby zastępowali aktorów w trudniejszych scenach. 80% zdjęć nakręcono w plenerze. Twórcy filmu odnaleźli miejsca przywołujące ducha dawnej epoki w San Blas, Pachuca i Santa Maria Regla w Środkowym Meksyku. Na potrzeby filmu ekipa scenografów zbudowała siedem dekoracji, m.in. kościół, koszary, targowisko, miejsce straceń i rynek.

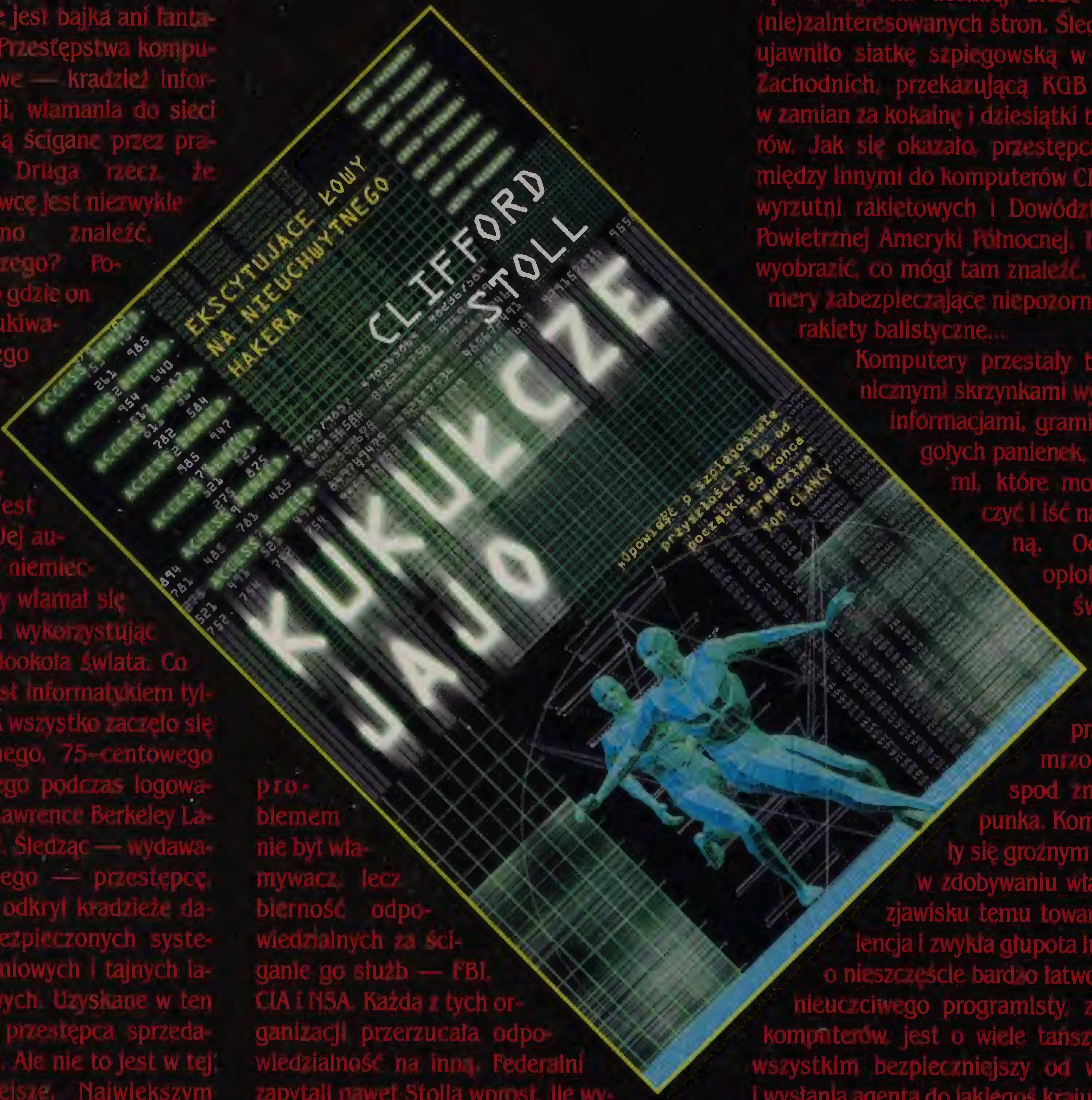
Nowy film Michaela Campbella jest doskonałą rozrywką dla wszystkich znudzonych romantyczno–obyczajowymi–mydlanymi seansami wakacyjnymi. „Maska Zorro" to dynamiczny, przygodowy film, podczas którego nie ma mowy o żadnym ziewaniu.

Dystrybucja Syrena Entertainment Group. Premiera 16 października.

zosia Banderas

$ieciowy p@triotyzm

To nie jest bajka ani fantazja. Przestępstwa komputerowe — kradzież informacji, włamania do sieci — są ścigane przez prawo. Druga rzecz, że sprawcę jest niezwykle trudno znaleźć. Dlaczego? Ponieważ nie wiadomo gdzie on może być. O poszukiwaniu komputerowego szpiega możecie przeczytać w książce Cliffa Stolla — „Kukułcze jajo". Powieść jest oparta na faktach. Jej autor przez rok śledził niemieckiego hackera, który włamał się do jego komputera wykorzystując kilkadziesiąt sieci dookoła świata. Co ciekawe, Stoll nie jest informatykiem tylko... astronomem. A wszystko zaczęło się od wykrycia drobnego, 75–centowego oszustwa dokonanego podczas logowania się w systemie Lawrence Berkeley Laboratory w Kaliforni. Śledząc — wydawałoby się, niegroźnego — przestępcę, sprytny naukowiec odkrył kradzieże danych w słabo zabezpieczonych systemach fabryk zbrojeniowych i tajnych laboratoriów wojskowych. Uzyskane w ten sposób informacje przestępca sprzedawał oczywiście KGB. Ale nie to jest w tej książce najistotniejsze. Największym problemem nie był włamywacz, lecz bierność odpowiedzialnych za ściganie go służb — FBI, CIA i NSA. Każda z tych organizacji przerzucała odpowiedzialność na inną. Federalni zapytali nawet Stolla wprost, ile wynosi poniesiona przez niego strata, bo jeśli mniej niż pół miliona dolarów, to oni się nie angażują... A w tym czasie niemiecki szpieg buszował po sieciach. Do nikogo nie docierała świadomość zagrożenia. Agencje były sparaliżowane poczuciem swego znaczenia bądź też „tajności" sprawy. W porównaniu z „obywatelskim" zapałem Stolla, ich reakcje wypadały nadzwyczaj blado. To on spał pod biurkiem, czekając na każdy ruch przeciwnika. To on telefonował do kolejnych urzędników z prośbą o pomoc. I ciągle nic. Zaprogramował komputer do nagrywania każdego uderzenia w klawisz wykonanego przez tajemniczego „Huntera". Przez rok trwała ta pogoń za cieniem, aż w końcu myśliwy został upolowany, ku wielkiej uldze wszystkich (nie)zainteresowanych stron. Śledztwo Stolla ujawniło siatkę szpiegowską w Niemczech Zachodnich, przekazującą KGB informacje w zamian za kokainę i dziesiątki tysięcy dolarów. Jak się okazało, przestępca wdarł się między innymi do komputerów CIA, NSA, baz wyrzutni rakietowych i Dowództwa Obrony Powietrznej Ameryki Północnej. Łatwo sobie wyobrazić, co mógł tam znaleźć. Choćby numery zabezpieczające niepozorne z wyglądu rakiety balistyczne...



Komputery przestały być elektronicznymi skrzynkami wypełnionymi informacjami, grami i zdjęciami gołych panienek, urządzeniami, które możemy wyłączyć i iść na małą czarną. Odkąd Sieć oplotła cały świat, szpiegostwo komputerowe przestało być mrzonką ludzi spod znaku cyberpunka. Komputery stały się groźnym narzędziem w zdobywaniu władzy. A jeśli zjawisku temu towarzyszy indolencja i zwykła głupota ludzi, to cóż, o nieszczęście bardzo łatwo. Wynajęcie nieuczciwego programisty, zakup kilku komputerów jest o wiele tańszy, a przede wszystkim bezpieczniejszy od wyszkolenia i wysłania agenta do jakiegoś kraju. Niemieccy hackerzy zostali złapani dzięki uporowi zwykłego człowieka, któremu po prostu zależało. Ale to tylko przypadek jeden na tysiąc.

Co zrobisz, jeśli ktoś obcy, któregoś pięknego dnia, włamie się do twojego komputera? Wprowadzisz nowe hasło i dziesiątki innych zabezpieczeń? Zadzwonisz na policję, czy zignorujesz problem? Jeśli nie wiesz jak odpowiedzieć na te pytania, sięgnij po książkę Cliffa Stolla — „Kukułcze jajo". Póki co, na rynku nie ma nic lepszego. @

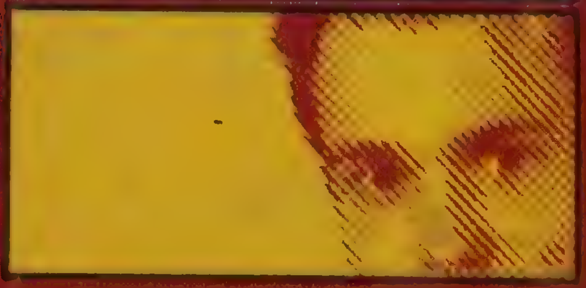
Maciej Nawrocki

„Przywódcy Klubu Komputerowego Chaosu ostrzegali swoich członków: „Nigdy nie penetrujcie komputerów wojskowych. Ludzie zajmujący się bezpieczeństwem zaczną z wami rozgrywać partię — coś w rodzaju szachów. Pamiętajcie, że oni od stuleci ćwiczą się w tej grze". Markus Hess nie usłuchał „

Clifford Stoll: „Kukułcze jajo". Wydawnictwo: Rebis 1998. Przełożył: Tomasz Hornowski

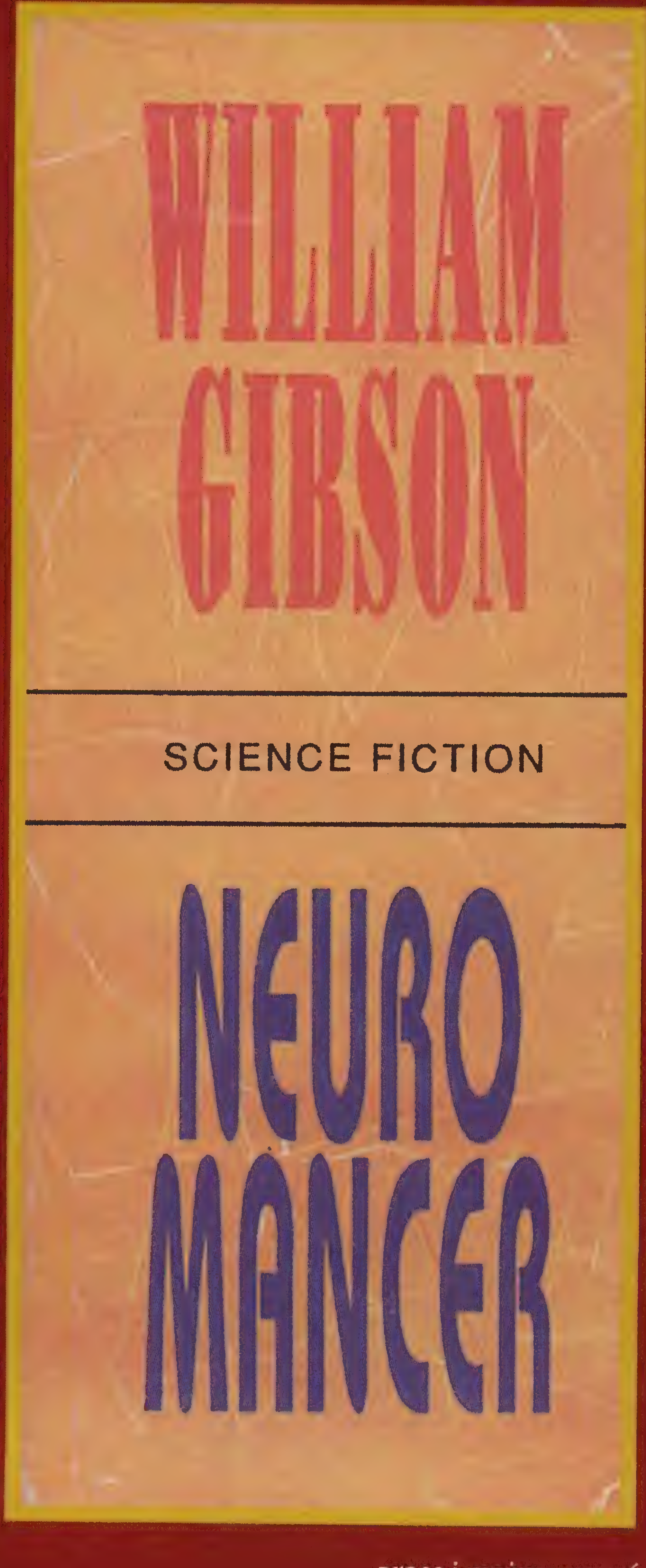
Wolność to Ciąg

maciej Nawrocki



„Case miał dwadzieścia cztery lata. W wieku dwudziestu dwóch został kowbojem, koniokradem, jednym z najlepszych w Ciągu. Uczył się naprawdę u najlepszych, McCoya Pauleya i Bobby Quine'a, legend tego fachu. Działał na nieustannym niemal adrenalinowym haju, produkcie ubocznym młodości i sprawności, włączony do robionego na zamówienie cyberprzestrzennego deku, który rzutował bezcielesną świadomość na wszechzmysłową halucynację matrycy. Był złodziejem, pracującym dla innych, bogatszych złodziei, pracodawców dostarczających egzotycznego oprogramowania wymaganego dla przebicia jasnych murów systemów korporacyjnych, otwierającego okna na złotonośne pola danych"

William Gibson „Neuromancer"



Jak będzie wyglądał świat za kilkanaście lat? Na pewno nie będzie czysty i dziewiczy. To już jest za nami. A co jest przed? Tylko Chaos i Anarchia. William Gibson jest prorokiem nowego (nie)porządku. A stworzona przez niego rzeczywistość — naszym przeznaczeniem. W 1982 powstał „Neuromancer" — współczesna Biblia.

Cyberpunk jest światem, w którym indywidualność gwałtownie zderza się ze zbiorowością. Po jednej stronie są kowboje Ciągu, hackerzy niemalże doskonali, po drugiej zaś japońskie zaibatsu, olbrzymie korporacje przemysłowe posiadające armię pracowników niemalże na własność. Konflikt ducha i mięsa, oto czym jest cyberpunk. Narkotyki są zaś pomostem między tymi pojęciami. Ożywiają one umysł, dają odprężenie ciału, a dla cyberprzestrzenych żeglarzy są niczym zastrzyki nitrogliceryny prosto w serce. I to naprawdę wielką strzykawką. Życie dla Ciągu. Śmierć w Ciągu. Bo co oprócz niego istnieje? Nic ważnego... Gigantyczne miasta postindustrialnej Ameryki, międzynarodowe koncerny przemysłowe i Yakuza — japońska mafia. Co robić w tym świecie? Jak się od niego uwolnić? Wolność daje tylko Ciąg. Jak żyć? Kradnąc pilnie strzeżone informacje, włamując się do banków danych. Nic nie istnieje poza uczuciem szybko pulsującej krwi. Sto uderzeń na sekundę, sto pięćdziesiąt, dwieście, wypłaszczenie i śmierć kliniczna. Po kilku sekundach mózg rozpoczyna gorączkową pracę i można wracać. Do Ciągu. I tak do Końca, do momentu, w którym przeszczepione serce nie wytrzyma i wszystko się urwie. Zapadnie błogosławiona Ciemność.

Cyberpunk jest światem przemocy. Dlaczego? Ponieważ rozwój cywilizacji dał szansę każdemu, również ludziom, którzy nie są dobrzy z natury. Chcesz być przestępcą doskonałym? Nic prostszego: jedź do którejś z klinik genetycznych. Każ sobie wszczepić implanty, choćby elektronicznie sterowane brzytwy pod paznokcie. Możliwości jest wiele. Można dokonywać transplantacji organów zwierząt do organizmów ludzkich, stwarzać maszyny opierające się na sieciach neuronowych. Elektronika jest w stanie kontrolować każdą funkcję organizmu, począwszy na wzroku, a na sprawności seksualnej kończąc. Ona dopełnia człowieka, doskonali go. Granicę wyznaczają tylko pieniądze.

Cyberpunk jest światem seksu. Perwersyjnego, chorego, tylko dla przyjemności. W istniejących legalnie „teatrzykach lalek", grają ciała kobiet. Grają, bo ich umysły śpią, a ciała kontrolują komputery. Interes to interes, a ciało jest towarem takim samym jak każdy inny. Zresztą, każda przyjemność jest na sprzedaż. W tym świecie liczy się tylko mięso i jego potrzeby. Nic więcej. Człowiek jest sprowadzony do roli „mówiącego narzędzia", pozostającego w rękach korporacji. Ta zaś jest niczym innym, jak tylko molochem kontrolowanym przez myślącą maszynę. Wszyscy żyją w gigantycznym ulu — owadzim gnieździe, którego jedynym celem jest produkcja nowych robotników. Ich przeznaczeniem jest przetrwanie za każdą cenę. Wszyscy — oprócz hackerów: oni ten ul probują zniszczyć. Młotem jest Umysł i sprawny wirus komputerowy, zaś benzyną sama cyberprzestrzeń. Należy wedrzeć się do środka i wszystko nią spryskać i spalić. Niech smród ogarnie świat i go oczyści, zmyje brud wojen i perwersji. Tak triumfuje jednostka nad „technologiczną" zbiorowością. Lecz niestety nie w tej książce i nie w tym świecie. Jakie jest życie? Tylko w Ciągu. Jaka jest przyszłość? Tylko śmierć.

I uwaga na boku: tak wciągającej książki dawno nie czytałem. Just fuckin' speedway!

Poproszę pół litra, puszkę tego świństwa dla kotów i wątrobę firmy Nabosaka.

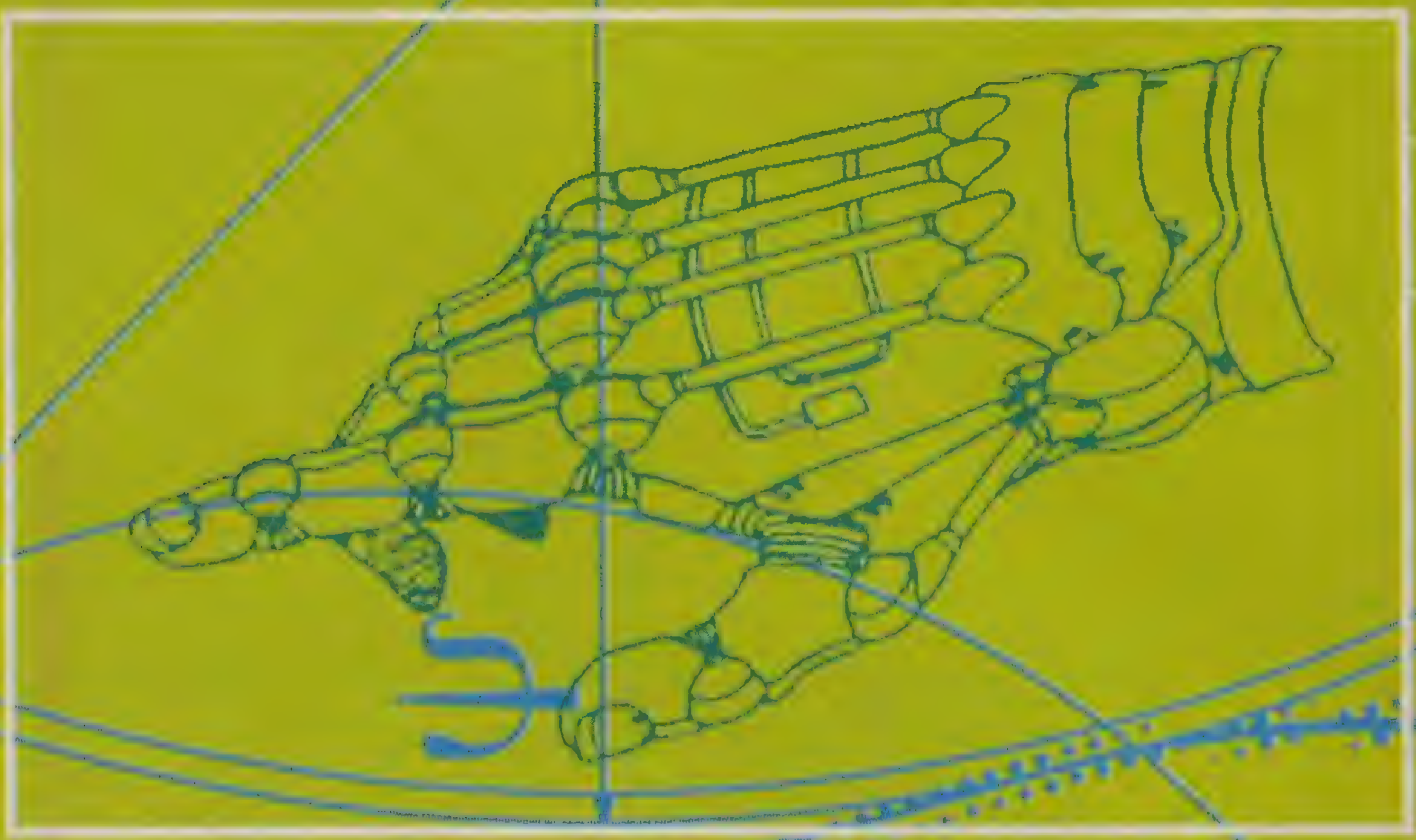
HOMO CYBER

HOMO CYBER

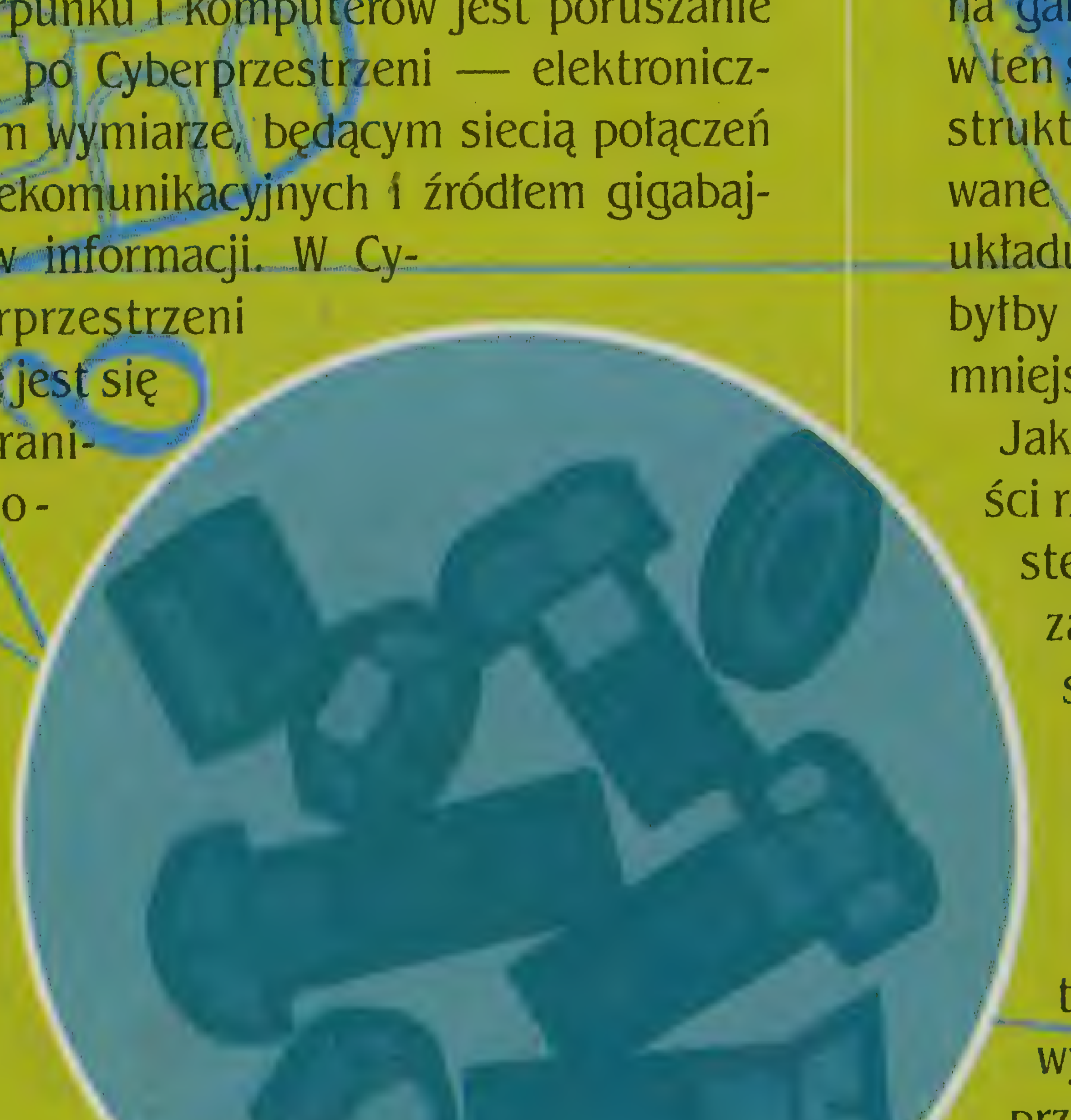
Dzięki gwałtownemu rozwojowi elektroniki i biotechnologii dysponujemy dziś możliwościami robienia rzeczy niewyobrażalnych dla naszych dziadków. Co zaś będą mogły zrobić nasze wnuki?

Prawdopodobnie każdy odpowiednio bogaty obywatel będzie mógł sobie zafundować biomechaniczne kończyny o syntetycznych mięśniach i szkieletach z superwytrzymałych stopów metali, kilkadziesiąt razy szybsze, silniejsze i wytrzymalsze od organicznych ramion i nóg, tudzież różnego rodzaju cyberbronie na stałe połączone z ciałem, a sterowane impulsami nerwowymi. Powszechne staną się implanty zastępujące lub wspomagające istniejące organy: cyberoczy, filtry, łącza elektroniczne, czujniki, mikrosprzęt audio–video czy neurointerfejsy pozwalające przesyłać bezpośrednio do mózgu dane cyfrowe. Odpowiedni chip umożliwiał będzie opanowanie nowych umiejętności walki lub obcych języków w kilka minut. Szkoły staną się zbędne, nauczyciele — niepotrzebni. Uczyć się trzeba będzie, i to samemu, tylko tego, czego nikt nam nie sprzeda: bezcennej umiejętności cybersurfingu.

Marzeniem większości miłośników cyberpunku i komputerów jest poruszanie się po Cyberprzestrzeni — elektronicznym wymiarze, będącym siecią połączeń telekomunikacyjnych i źródłem gigabajtów informacji. W Cyberprzestrzeni nie jest się ograniczonym przez ciało, nie mają znaczenia odległości, a wszystko o czym pomyślimy, w tym wymiarze może stać się rzeczywistością. Dzięki wszczepionym specjalnym gniazdom interfejsowym, można będzie bezpośrednio przesyłać dane cyfrowe do mózgu. Byle tylko nie złapać jakiegoś wirusa...

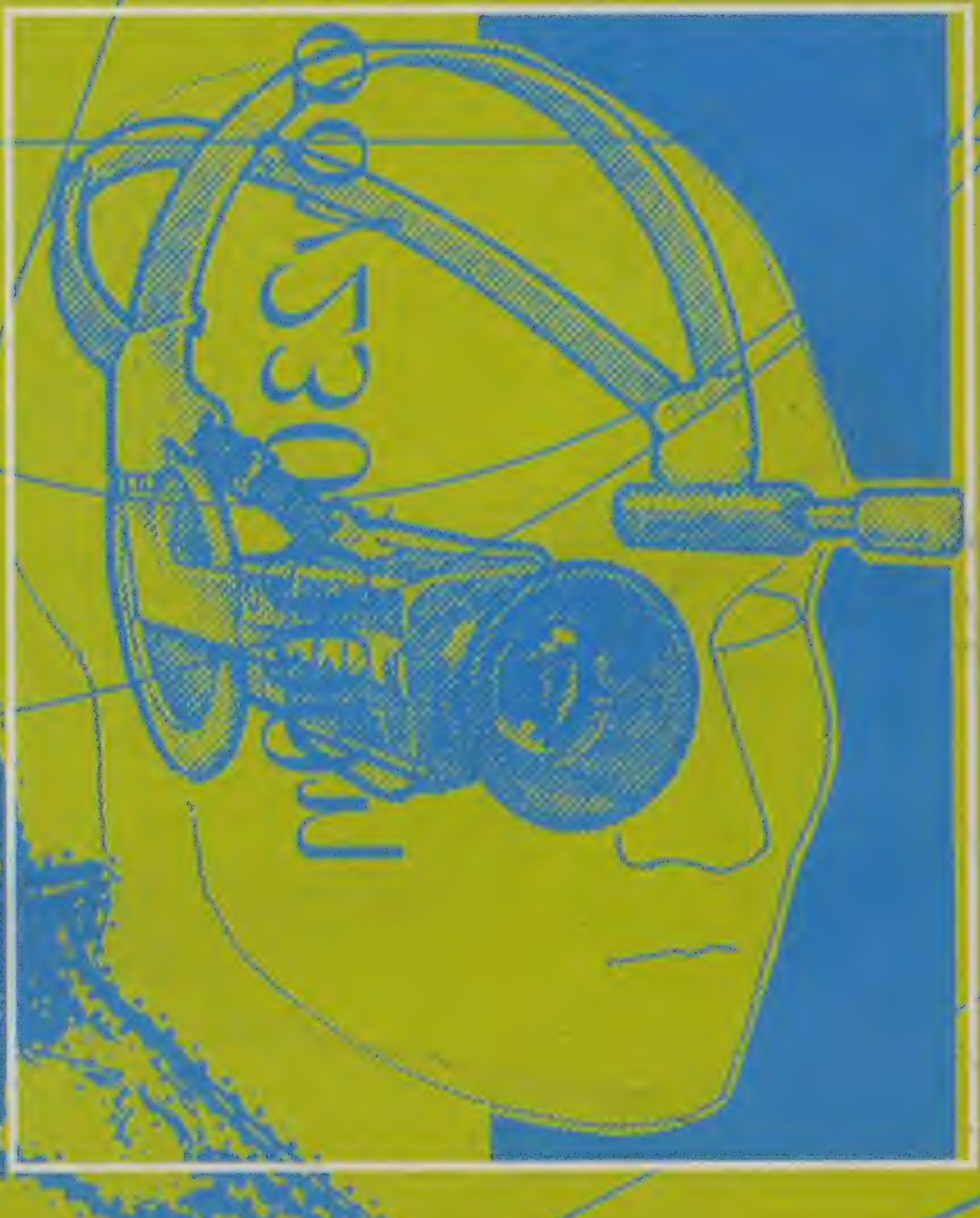


Tak doskonałe zespolenie elektroniki z układem nerwowym nie jest dzisiaj możliwe. Podstawową przeszkodą jest niedostateczne poznanie i zrozumienie zasad działania mózgu. Nie wystarcza podłączenie do ośrodka wzroku elektrody wysyłającej impulsy, żeby wywołać w mózgu obraz zielonego ogrodu. Oczywiście, takie działanie może spowodować powstawanie różnych wrażeń wzrokowych, ale będą to spontaniczne efekty niezależne od naszej woli, coś w rodzaju narkotykowych wizji czy snu. Zakładając jednak, że znamy dokładnie miejsca gdzie należy przyłożyć impuls i jesteśmy w stanie zbudować odpowiedni neurointerfejs, to jeszcze musimy zminimalizować destrukcyjny wpływ takiego impulsu na neurony. Czyli odszukać takie włókna, których tempo regeneracji będzie przewyższało lub przynajmniej równoważyło szkody. Pewnym rozwiązaniem byłoby umieszczenie mikroskopijnego wyświetlacza na gałce ocznej np. jako szkło kontaktowe, w ten sposób za pomocą naturalnej struktury obrazy byłyby przekazywane do odpowiednich ośrodków układu nerwowego. Tyle, że to nie byłby już implant, tylko nowy, mniejszy... wideo–walkman?



Jak ma się do tej wersji przyszłości rzeczywistość końca dwudziestego wieku? Zwiększające się zaludnienie, wyczerpywanie się zasobów naturalnych, zalew światowego rynku produktami japońskimi i gwałtowny rozwój globalnej sieci informatycznej zdają się potwierdzać wizje cyberpunkowych futurystów. Czy więc przyszłość naprawdę należy do cyborgów? Nie ta najbliższa...

Słownikowa definicja cyborgizacji to: „zastępowanie narządów i układów żywego organizmu przez skuteczniejsze i wytrzymalsze urządzenia sztuczne oraz sterowanie organizmem poprzez hamowanie lub pobudzanie różnych naturalnych procesów biochemicznych, fizjologicznych, biofizycznych itp." Z kolei implant to inaczej „wszczep, czyli nieorganiczny element umieszczony w żywym organizmie, zastępujący lub wspomagający naturalny narząd, układ czy tkankę". W takim rozumieniu obu tych zwrotów, obecnie na świecie żyją tysiące cyborgów! Tym mianem można określić każdego człowieka mającego sztuczne zastawki, rozrusznik serca, aorty, stawy, fragmenty kości, implanty zębów, protezy kończyn czy silikonowe cycki. Co więcej — umieszczanie sztucznych elementów w ludzkim ciele było stosowane już w czasach starożytnych. Np. w Egipcie dokonywano trepanacji czaszki, potem zastępując brakujący



RNETICUS
NETICUS

homo

Resetta

fragment płytką kostną lub metalową.

Obecnie implantami są przeważnie różnego rodzaju stymulatory czy elektrody wysyłające w ściśle określonych odstępach czasu impulsy elektryczne pobudzające tkankę. Do takich urządzeń należy powszechnie stosowany rozrusznik serca. Dzięki implantom możliwe jest przywrócenie słuchu. Jeszcze do niedawna były to protezy zastępujące funkcje ślimaka — części narządu słuchu. Rozwój inżynierii biomedycznej i neurochirurgii pozwolił stworzyć wszczep pozwalający słyszeć w przypadku, gdy zniszczone zostały nerwy słuchowe. W skład takiego implantu wchodzi elektroda podłączona do układu nerwowego oraz zewnętrzne urządzenia, takie jak procesor mowy i mikrofon. Dzięki nim, możliwy jest odbiór dźwięków z otoczenia i przetworzenie ich na impulsy elektryczne, które elektroda przekazuje do ośrodka słuchu w mózgu.

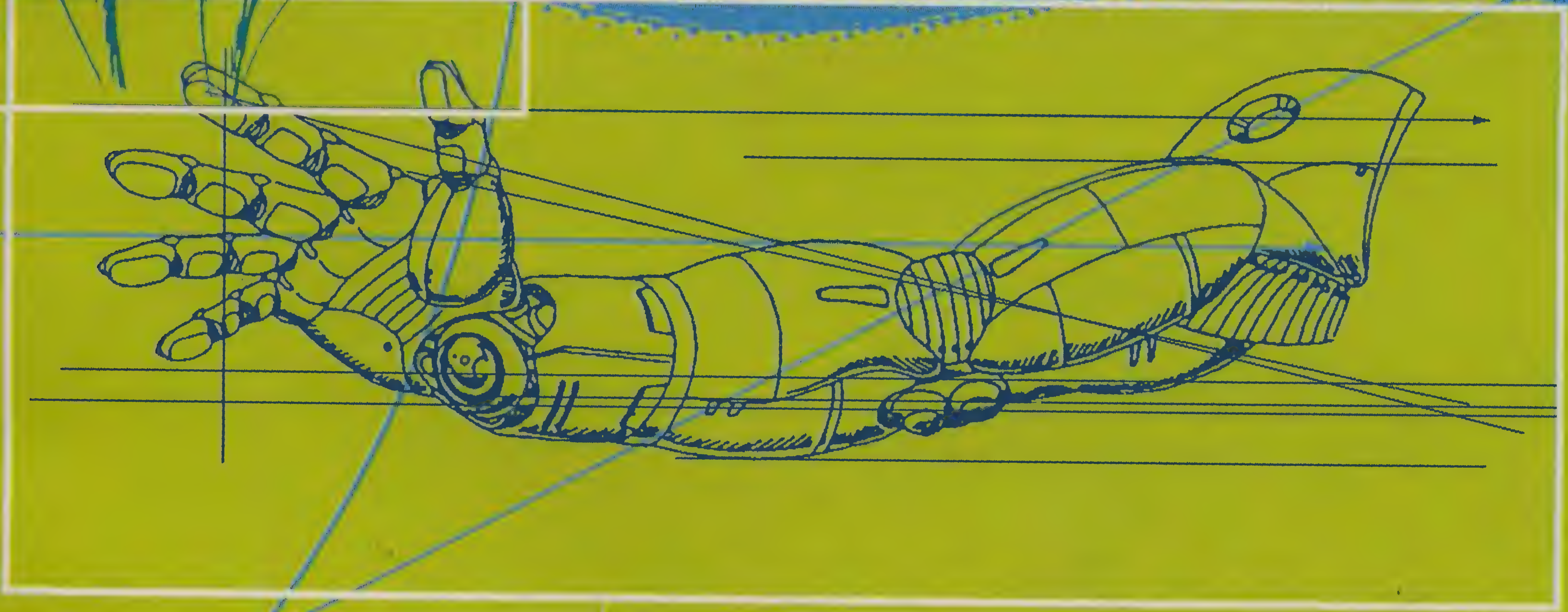
Elektrody–implanty wykorzystywane są także do sterowania komputerami przy pomocy impulsów nerwowych pochodzących z mięśni, czego efektem jest generowanie prostych instrukcji na ekranie lub obsługa określonych programów. Dla wielu sparaliżowanych ludzi jest to jedyny sposób na porozumiewanie się z otoczeniem. Innym rozwiązaniem jest „Eye tracker", stosowany głównie w lotnictwie wojskowym. Urządzenie to śledzi kierunek wzroku pilota i rejestruje ruchy gałek ocznych. Sygnałem dla komputera do podjęcia działań jest skupienie wzroku na określonym punkcie pulpitu sterowniczego.

Mimo sporego zaawansowania prac, wciąż daleko nam do skonstruowania w pełni funkcjonalnych protez kończyn. Te, które powstają, coraz bardziej przypominają ręce i nogi, jednak daleko im do precyzji działania. Uczeni z Uniwersytetu w Waszyngtonie zbudowali dokładną replikę ludzkiego ramienia — od prawdziwego różni je szkielet z włókien szklanych, syntetyczne mięśnie i metalowe stawy — jest to jednak na razie jedynie model służący do badania powiązań między impulsami nerwowymi, a funkcjonowaniem kończyny.

Dopiero dokładne zrozumienie tych procesów pozwoli w przyszłości tworzyć protezy, które będą podlegać w pełni naszej woli. Dzień ten jest już bliski.

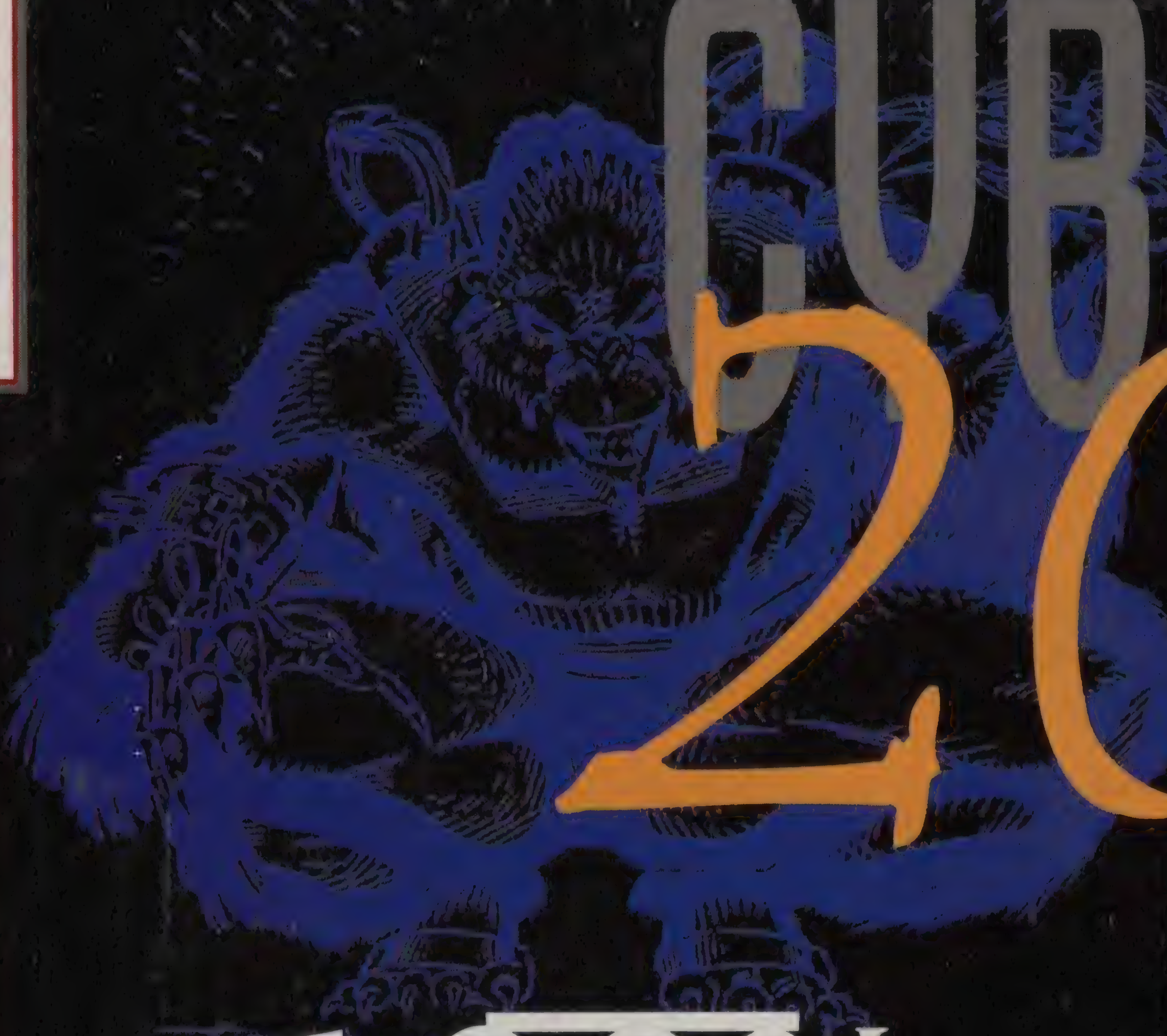
W dziedzinie faszerowania elektroniką naszych mózgów prym wiedzie Theodore Berger z Uniwersytetu Południowej Kalifornii, od lat pracujący nad elektronicznym chipem, który zastąpiłby strukturalnie i funkcjonalnie obszary mózgu zniszczone chorobą Alzheimera, projekt ten jednak wciąż istnieje tylko na papierze.

Pierwszym i na razie jedynym praktycznym krokiem w kierunku wykorzystania implantów w celach innych niż ratowanie życia i likwidacja kalectwa są próby wszczepienia w ciało... zegarków. Pierwsi tacy ekscentrycy chodzą już po świecie.



Dziękujemy księgarni „U Izy" za udostępnienie materiałów na temat cyberpunku.

CYBERPUNK 2020



100% czystego cyberpunka!

Czy jesteście gotowi na wieczorną porcję czystego cyberpunka? Nie żaden tam drink, ale czysty, rektyfikowany cyberpunk, wypalający gardło, płuczący arterie ze złogów tłuszczowych, przyprawiający nerwy o radosne obumieranie z nadmiaru energii!

Nasza historia — tak być mogło / może...

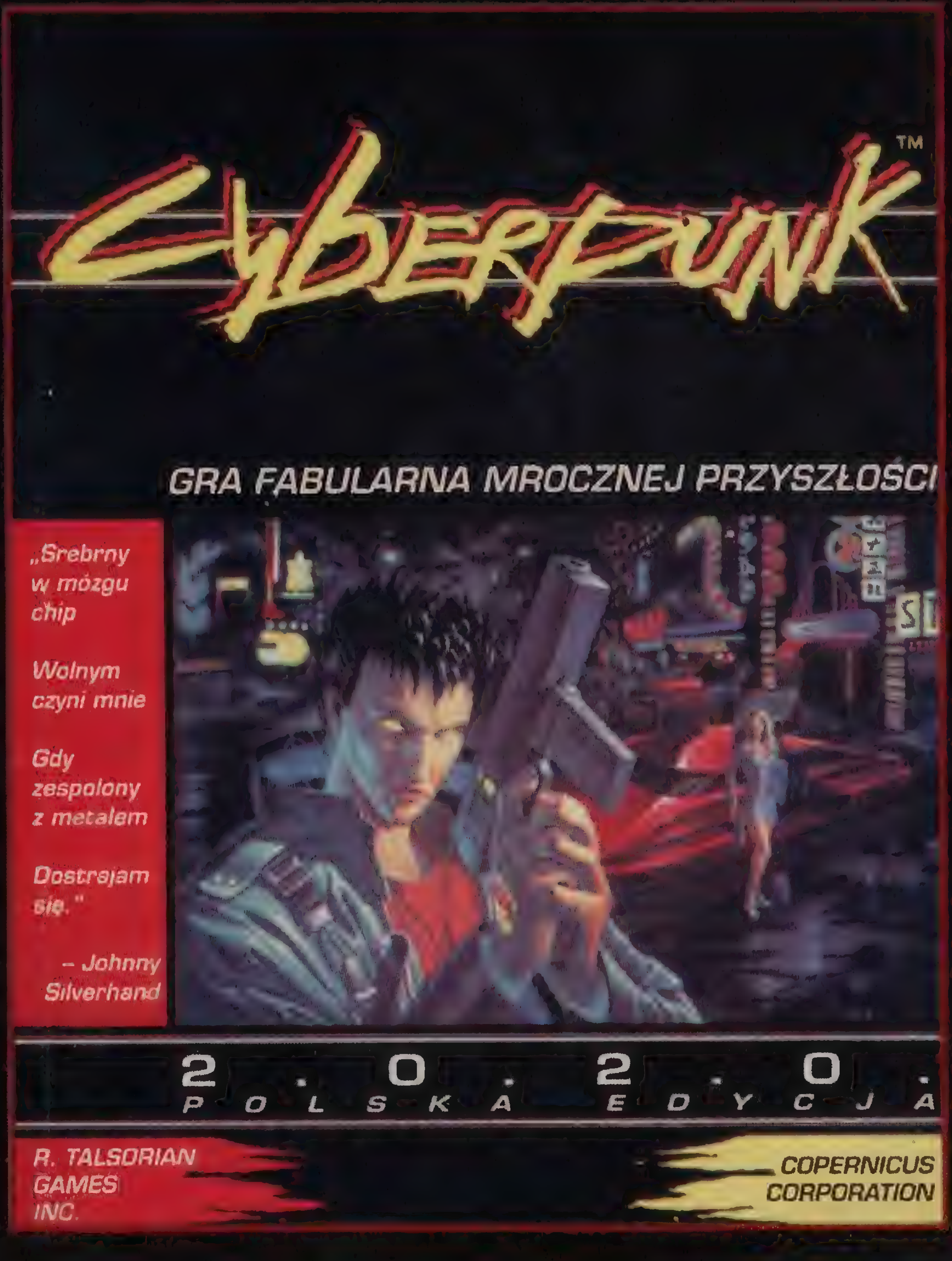
W połowie lat '90. nastąpiło załamanie gospodarki USA i całkowity upadek mitu demokratycznego imperium. Społeczeństwo amerykańskie się rozpada, drogi należą do gangów, rząd nie działa, konstytucja została zawieszona. USA stają się państwem stanu wyjątkowego. W roku 1997 Daleki Wschód ginie w wojnie nuklearnej. Narasta światowy terroryzm. W 2000 powstaje pierwsza wielka stacja kosmiczna. W 2004 wybucha wojna między megakorporacjami, nie ostatnia zresztą, o panowanie nad strefą powietrzną. W 2007 — kolejna wojna. Narasta konflikt między Stanami Zjednoczonymi a Europą, gdzie silną pozycję ma Związek Radziecki. 2013 — pierwsza sztuczna inteligencja. 2016 — stworzenie Sieci — megainternetu. 2015 — pierwsi cybernajemnicy. 2016 — trzecia wojna korporacyjna — tym razem w Sieci. 2020 — o, to latoś!

Świat roku 2020 jest Chaosem. Rozpad społeczeństwa osiągnął wartość graniczną — jedyne, co ludzi łączy, to przynależność do jednej z wielkich Korporacji. Mają to dosłownie wypisane w cyberoczach... Nie liczy się nic prócz kasy, zabawy, spluwy w dłoni, nowych informacji i przeżycia następnej doby w betonowej dżungli. To pewnie straszne, co? Może jednak nie tak bardzo? Nie chciałbyś choć na chwilę zanurzyć się w oparach narkotykowego dopalacza w tłumie na koncercie, później, zanim nastąpi „zejście" po narkotyku, wdać się w uliczną bójkę i zdobyć parę nowych spodni? Możesz zrobić coś, na co w „realu" nigdy nie będzie cię stać, bo zbyt wielkim jesteś tchórzem lub mieszkasz blisko komisariatu. Tak, to magia gier fabularnych. Bycie kimś innym. Życie niebezpieczeństwem i przeprowadzanie akcji, które widziało się tylko w kinie. Gry komputerowe wysiadają (ups, sorry).

oj! Gregorious

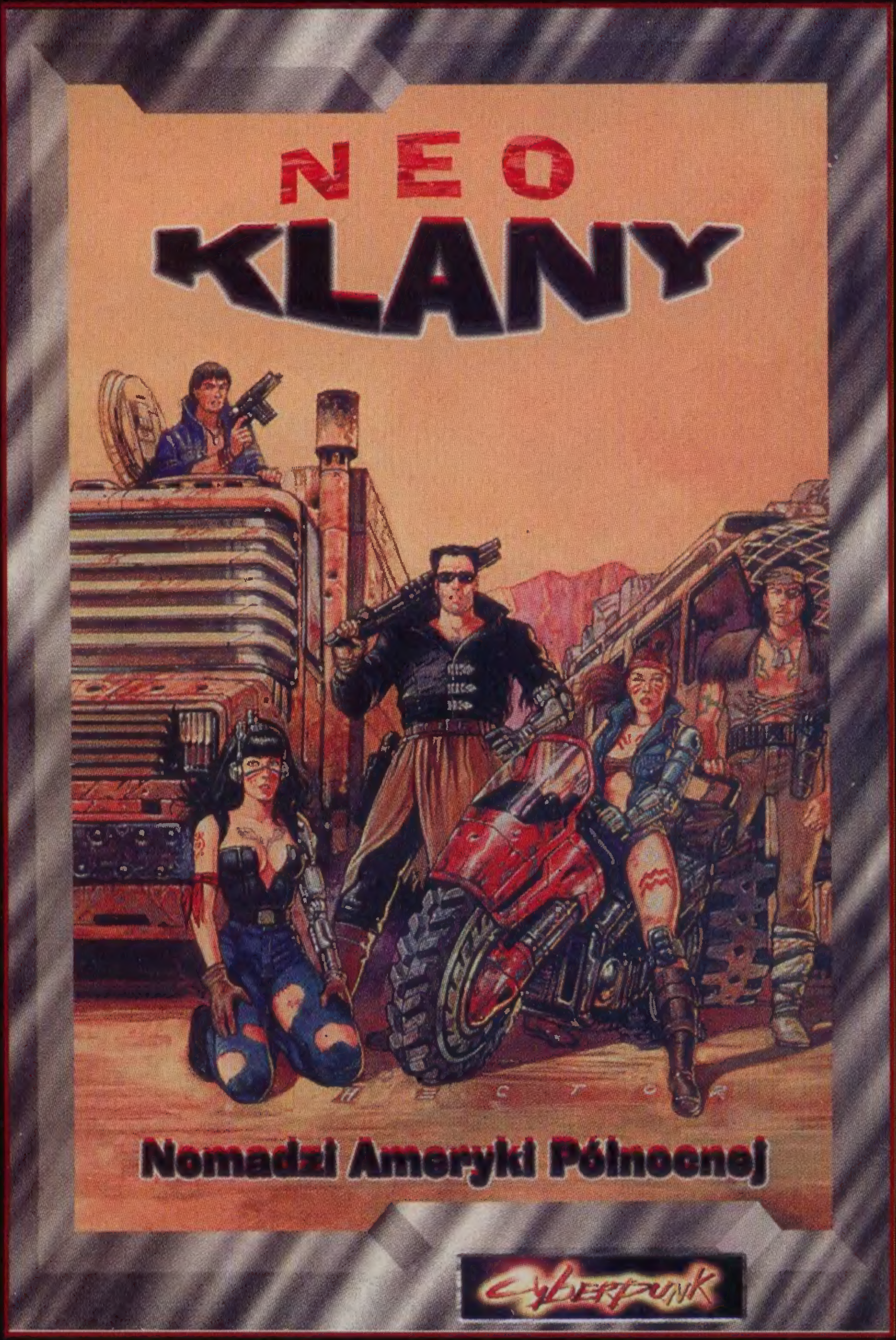
„Cyberpunk 2020" to gra fabularna (tyle razy już mówiłem, co to jest, że chyba wystarczy?), czyli z angielska eRPeG. Jest dość schematyczny, sztywno trzyma się z góry narzuconego kanonu, ale to właśnie sprawia, że jest bardzo popularny. Genialna prostota idei, przewidywalność realiów gry (o ile czujesz klimaty cyberpunkowe) i brak magii sprawiają, że „Cyberpunk 2020" przyciąga raczej młodszych graczy. Czemuż to, ach czemuż? Bowiem zamiast rozwiązywać jakieś zagadki czy ganiać się po podziemiach, można — tak po prostu- wyciągnąć spluwę na ulicy i kogoś rozwalić. Można zwariować, przedawkować, dać się przejechać przez wóz opancerzony, wszczepić sobie sztuczną rękę, włamać się do kompa — żyć, nie umierać! A, właśnie, umieranie... o to nietrudno w 2020 roku, zaręczam. Ale po kolei.

Świat cyberpunkowy już wszyscy znamy — jest prosty jak nanoostrze i tak samo zabójczy. Jeżeli oglądałeś „Blade Runnera" to wiesz także, jak wygląda cyberpunkowe miasto i w co się bawią ludzie



i nieludzie. Kim jednak ty jesteś, w tym świecie, w tym mieście?

Obierasz na wstępie jedną z ról, jeden z utartych sposobów życia w 2020 roku. Możesz grać jako: rockman (amator lub nawet gwiazda sceny muzycznej), solo (płatny morderca, kiler etc.; chyba najczęściej obierana profesja, gdyż daje złudzenie większej szansy przeżycia), netrunner (programista, hacker włamujący się do strzeżonych i niestrzeżonych systemów), technik (złota rączka do maszynerii wszelkiego rodzaju), reporter (ma równie wielką kamerę co spluwę), gliniarz (romantyczny obrońca resztek prawa), businessman (niewypłacalni klienci nabawiają się miażdżycy ołowiowej), fixer (koło od kontaktów, załatwiania wszystkiego w mieście), nomad (włóczęga, żyjący w watahach poza miastem). Jakąkolwiek profesję obierzesz, i tak jesteś cyberpunkiem — człowiekiem bez przeszłości, nie wierzącym w szczęśliwą przyszłość, dla którego ważniejsza jest dobra zabawa niż inne wartości. Oprócz kasy liczy się niewiele, więc zrobisz wszystko, by ją zdobyć: zabijesz kogoś, napiszesz każdy program, nakręcisz kompromitujący materiał, obrabujesz w ciemnym zaułku. No, pięknie. Podoba ci się. To się nazywa punk! Tylko, co z tym cyber?



W 2020 roku bardzo zaawansowana jest cybertechnologia, dziedzina nauki z pogranicza biologii, cybernetyki i mechaniki, pozwalająca czynić cuda z ludzkim ciałem. W zasadzie jest ona esencją klimatu cyberpunka — oprócz płonących kubłów na śmieci i milionów bezdomnych, cyberpunk to także sztuczne ciała, oczy z termowizją i nadrukiem twojej korporacji, świetlne tatuaże, inteligentna broń... cyborgizacja to podstawa. Jeżeli masz podskórny zegarek, ostrza w ręce i kolorową skórę, jesteś koleś. Jesteś modny, wyglądasz super. I o to chodzi. I o nic więcej. Brzmi znajomo? I dobrze — wszak wszyscy staczamy się nieuchronnie w kierunku cyberpunka. Jeszcze tego nie widzisz?

Zatem, jesteś cyberpunkiem. Twoje miasto, zabójcze dla osób z zewnątrz, jest ci domem. Spisz w dzień, działasz w nocy, gdyż nocą więcej się dzieje — czy jesteś reporterem czy solo, widzisz te same neony. Jeżeli nie pracujesz dla korporacji, pracujesz dla siebie lub kogoś, kto cię wynajął — a on, tak czy owak, powiązany jest z jakąś korporacją. Nie ma ucieczki przed molochami, które kontrolują cały świat. Nie podoba ci się to? Świetnie, przecież jesteś cyberpunkiem, buntownikiem bez prawa wyboru i bez przyszłości.

Wszczepy cybernetyczne dają prawie wszystko. Siłę. Szybkość. Wytrzymałość. Dostęp do Sieci... Sieć. Wszechobecna struktura komputerowych łączy, przy której XX–wieczny internet wygląda jak LAN w małym biurze, mieści w sobie wszystko: bazy danych korporacji, wejścia budek telefonicznych, zasoby bibliotek narodowych, katalogi magazynów z bronią, gorący towar, zimny towar, rachunki za pizze na miejscu i na wynos — wszystko, jednym słowem. Zamknięte drzwi? Nie ma problemu, jeden program i odbezpieczone. Jakiś netrunner–lamer ci przeszkadza? Nic prostszego, jak tylko go namierzyć i spowodować atak serca, gdy będzie w Sieci. Albo chociaż przetrzebić przedni płat mózgowy. Ot tak, dla ostrzeżenia.

„Cyberpunk 2020" to ciekawa gra. Z jednej strony niesamowicie schematyczna i dosłowna — nie da się w bardziej oczywisty sposób przedstawić charakteru i klimatu przyszłości cyberpunkowej. Schematyczne postacie, bardzo wyraźnie, w czarno–białych kolorach zarysowany świat (o ile, oczywiście, cyberpunk jest czarno-biały, a nie pełen subtelnych odcieni szarości podwójnej moralności), oczywistość przeznaczenia całego żelastwa, jakie opisano w głównym podręczniku i którę zajmuje jego większą część. Broń, broń, walka, broń, motocykl, muzyka, broń... Monotematyczne? Może. To-już-było-wiele-razy? Może. Ale na pewno nie nudzi. „C2020" to bardzo ciekawy, a jednocześnie bardzo prosty do opanowania i zrozumienia system. Prosta mechanika, żadnych narratorskich udziwnień, tabele, kostki, strzał — trup, granat — wybuch. Wszystko proste jak lufa obrzyna.

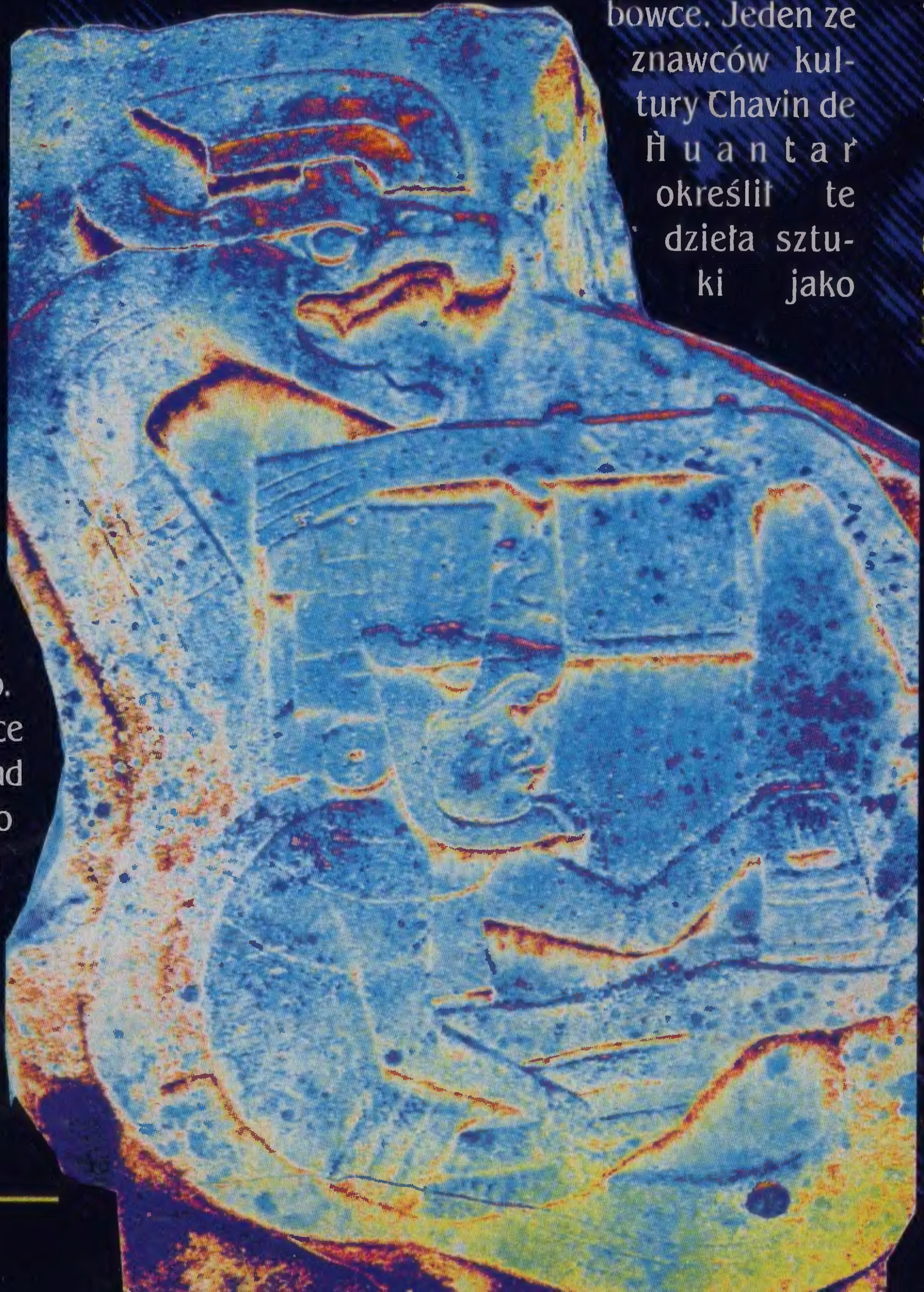
Zarazem jest to jedna z niewielu gier RPG, w której nie występuje magia! Czysta fizyka, balistyka i chemia, brak smoków i fireballi, magicznego leczenia i tajemniczej energii znikąd. Tylko ciało i metal, a nie żadne tam pitu–pitu. Jak nie zdążysz się uchylić, to żadne bariery magiczne nie ochronią cię przed serią z kałasza. No, chyba że kamizelka wytrzyma.

Polecam zarówno dla początkujących jak i dla zaawansowanych graczy. Nie zawiedziecie się! Poszukującym bardziej wyrafinowanego cyberpunka polecam natomiast „Shadowrun" firmy FASA Corp.

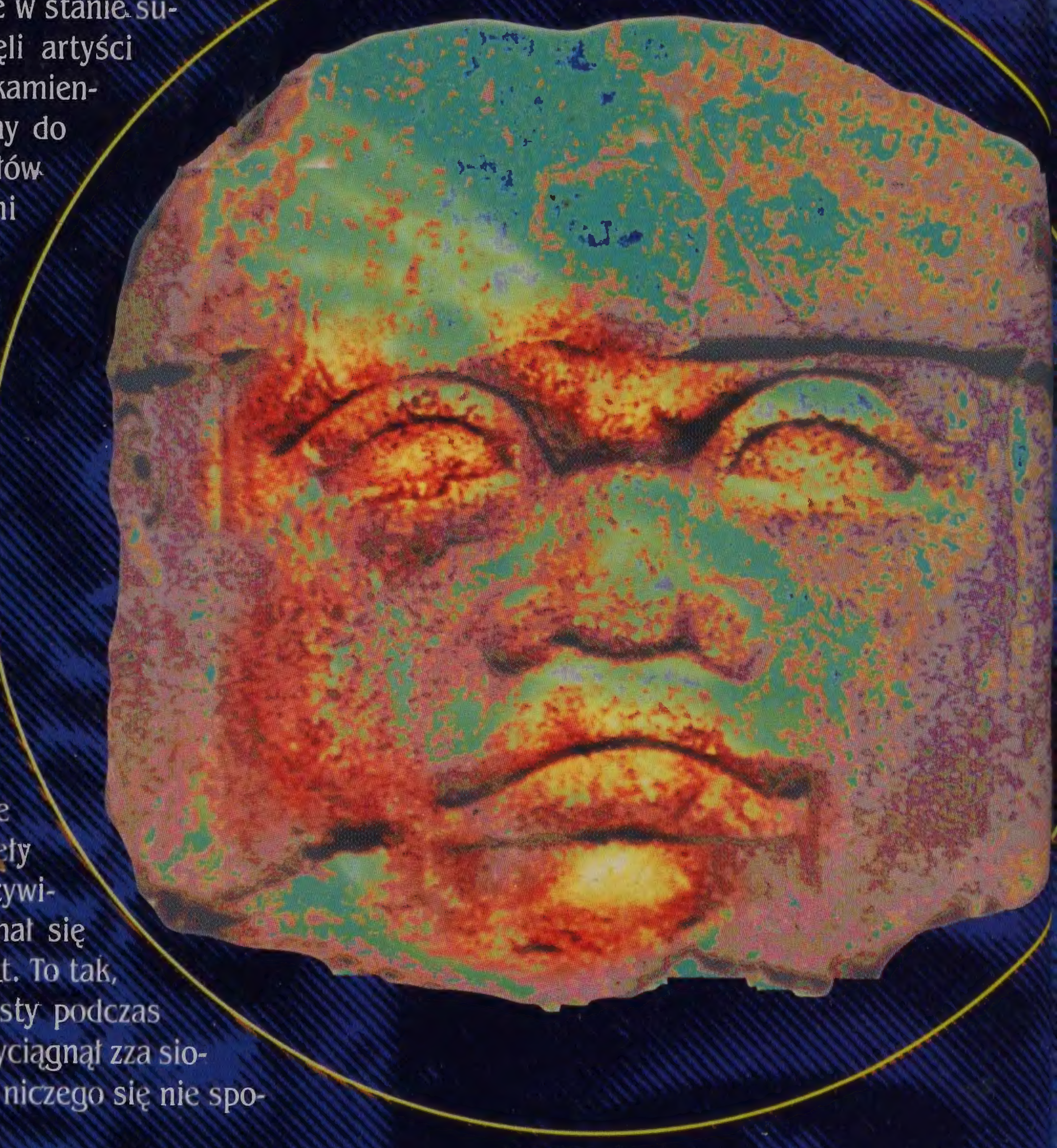
Ponownie witam na kolumnie 114. W zeszłym miesiącu Agent Fox ujawniał kulisy domniemanej współpracy rządu USA z Obcymi. I chwała mu za to. W tym numerze zaś cofniemy się nieco w przeszłość. Dokładnie o trzy tysiące lat...

„W moim przekonaniu powstanie kultury Chavin spowodował jakiś niewyjaśniony jeszcze wpływ z zewnątrz"
prof. H.D. Disselhoff

Wysoko rozwinięte kultury Ameryki Południowej pojawiały się nagle. Ich rozwój nie przebiegał powoli i ewolucyjnie, lecz w sposób niezwykle wybuchowy. Z pozoru pozbawione korzeni, bez żadnych etapów wstępnych pojawiły się na scenie wielkie cywilizacje: w Mezoameryce — olmecka, w rejonie Andów — Chavin. Amerykaniści zajmujący się archeologią określają ich początek na rok mniej więcej tysięczny przed naszą erą. W Museo Nacional de Antropologia w Meksyku znajdują się olmeckie kamienne głowy wężów wyposażone w atrybuty „techniczne" (hełmofony!) o takim samym kształcie co w Chavin. Pojawienie się tej kultury było niczym wybuch wstrząsający całym Peru. W Chavin de Huantar wyrownano i splantowano teren o powierzchni prawie 50 tysięcy metrów kwadratowych. Jeszcze przed samą budową zaplanowano konstrukcję głębokiego systemu kanalizacyjnego. W skałach wydrążono korytarze służące do ewentualnej ucieczki, zaś cały układ budowli dopasowano dokładnie do podziemnej infrastruktury. Tak na marginesie — mniej więcej w tym samym czasie nasi przodkowie z trudem stawiali mizerne szałasy...



Bez odpowiedniej wiedzy i wyposażenia technicznego zbudowanie Chavin de Huantar byłoby niemożliwe. Pracowali tam pierwszorzędni kamieniarze, używający wyrafinowanych narzędzi. Całość musiała zostać zaprojektowana przez zespół doświadczonych architektów budownictwa lądowego. Kiedy budowle były już gotowe w stanie surowym, do pracy stanęli artyści i zaczęli zdobić setki kamiennych płyt. Jeżeli dodamy do tego znajomość materiałów wybuchowych, którymi rozsadzano skały, całość zaczyna tworzyć labirynt zagadek. Chwileczkę, chwileczkę - profesjonalni architekci, hydraulicy, planiści, artyści, dekoratorzy wnętrz — czy to nie przypomina nam współczesnego placu budowy? Wszystko jest na miejscu, ale przecież to było trzy tysiące lat temu, tuż po tym jak pierwsze kultury Indian wychynęły z dżungli. Ten ogromny cywilizacyjny przeskok dokonał się w ciągu kilku zaledwie lat. To tak, jakby Bolesław Krzywousty podczas bitwy pod Wrocławiem wyciągnął zza siodła M16 i zaczął pruć do niczego się nie spodziewających Niemców...



Zdaniem fachowców, styl Chavin nie ma swego pierwowzoru. Nie zrozumiane do dziś reliefy niepokoją swymi zagadkami. Ryty na stelach, obeliskach i kamiennych wykładzinach ścian przedstawiają istoty ludzko–zwierzęce i... roboty. „Uskrzydlone bóstwa" w przypominających hełmofony kaskach szybują nad portalami pałaców, zdobią sale i grobowce. Jeden ze znawców kultury Chavin de Huantar określił te dzieła sztuki jako „wytwory nadzwyczajnej rasy". Z ruin wyniósł fragmenty wyobrażające części smoka i człowieka — monstrów przypominających swymi kształtami maszyny. Nad tym wszystkim unoszą się stylizowane kondory. Nie mają jednak one dziobów, oczu i głów ptasich, mają ludzkie twarze. Są to zdumiewające hybrydy, autorstwa niezwykłej, zapomnianej rasy. Tchnące obcością rzeźby sprawiają wrażenie, jakby wyszły spod dłuta twórców kierowanych przez istoty spoza Ziemi.

„Dlaczego tak wielkie religijne style artystyczne powstały w Mezoameryce i w Peru a gdzie indziej nie? Co było impulsem wyzwalającym ten geniusz?"
prof. Xavier

Jeden z amerykańskich archeologów, Wendell C. Bennett, znalazł w ruinach dwa tuziny kamiennych głów — na poły zwierzęcych, na poły ludzkich. Zdumiewa ich różnorodność. Raz mają szerokie nosy i bardzo wydatne usta. Innym razem, tuż pod nosem otwiera się prostokątny pysk zwierzęcy (?) o zębach Drakuli. Jeszcze inne nie mają w ogóle twarzy... Niektóre z nich zostały wyposażone w hełmy, ochraniacze na uszy, maski na usta i okulary. Jednak, pomimo wielu różnic, wszystkie łączy nieprzyjemny wyraz obcości, dystansu

Obcy Nauczyciele

i chłodu. Nie warto byłoby pisać o tych wizerunkach, gdyby nie pewien fakt. Obserwatorowi nasuwa się spostrzeżenie, że artyści, którzy w perfekcyjny sposób opanowali formę, w istocie nie wiedzieli co uwieczniają.

Jest prawie pewne, że „dyktowano" im to co mają wyrzeźbić. Wizerunki na kamiennych portalach przedstawiają gniewnych bogów w hełmach, władczo wydających rozkazy...

Wyobraźmy sobie taką sytuację. Pewnego dnia, nad małą indiańską wioską zjawia się statek Obcych. Ląduje. Wysiadają z niego tajemnicze istoty w hełmofonach. W ciągu kilku miesięcy przekazują członkom prymitywnego szczepu ogromną ilość informacji. Dzięki nim powstaje pierwsze Cudowne Miasto — Chavin de Huantar. Bogowie–nauczyciele nakazują Indianom uwiecznić siebie w kamieniu. Tak zostaje przekazana potomnym wieść o Tajemniczych Przybyszach z Przeszłości.

Fachowcy są zdania, że Chavin de Huantar było miejscem pielgrzymek, ośrodkiem religijnym zagadkowego ludu, który pojawił się niespodziewanie w wysokogórskiej dolinie Mosny i którego kultura przez kilka stuleci wyciskała piętno na całym regionie. Lecz o dziwo, w tym Świętym Miejscu nie ma żadnego posągu przedstawiającego boga o mocy zdolnej do przyciągnięcia tylu wyznawców. Majowie czcili jaguara i węża, inne kultury — kondora, a w Chavin de Huantar? Cały zespół świątynny poświęcono bogowi przypominającemu jaguara, potrafiącemu latać jak kondor, uśmiercającemu z szybkością węża, ale o rysach ludzkich! Dysponował on ponadto inteligencją mądrego władcy, a ubrany był w dziwny kombinezon, hełmofon, ochraniacze na uszy i oczy. Kim mogła być ta istota, jak nie Obcym?

Jeszcze dziwniejsza historia łączy się z małym miastem w Kolumbii — San Agustin. Już w 1758 roku pojawiły się pierwsze doniesienia o tajemniczym lesie posągów. 99 lat później włoski generał Codazzi naszkicował położenie kilkudziesięciu monumentów. Najpierw sądził, że są one wizerunkami duchów, później, że mają ścisły związek z chrześcijaństwem(!), a na koniec stwierdził, że nic nie wie. Do dzisiaj odkryto 328 posągów, połączonych skomplikowanym systemem podziemnych korytarzy z świątyniami. Tym, co od razu uderza, jest ogromna różnorodność postaci. W porównaniu z nimi monumenty z Wyspy Wielkanocnej wypadają niezwykle blado. Oto kilka przykładów. Jedną z pierwszych postaci jest mierząca 1,15 m istota o ustach Drakuli i szeroko rozpłaszczonym nosie. Już te dwie cechy łączą je z kulturą z Chavin. Dalej znajduje się monolit o okrągłej twarzy z ogromnymi, krzaczastymi brwiami i... ponownie, zębami wampira. Inna postać o migdałowych oczach wkłada sobie do ust coś, co żywo przypomina embrion człowieka. Ponownie widzimy szeroki nos i wielkie kły. Kilka metrów dalej stoi ogromny posąg o ludzkiej, smutnej twarzy. Jego oczy wzbudzają respekt a... olbrzymie zęby rozgniatają kolejny embrion.

Dziesięć metrów dalej, za olbrzymem leży na trawie trójkątna czaszka. Ogromne oczy, ogromny płaski nos i gigantyczne kły są dowodem, że należy do obcej rasy. I dopiero teraz docieramy do największej zagadki. Nieopodal lasu posągów znajdują się kamienne monolity. Dolmen znajdujący się w środku jest dokładnie taki sam jak we Francji: dwie postaci i dwa słupy dźwigają kamienną płytę dachu. Obie istoty trzymają w dłoniach topory, są w hełmach, a nad ich głowami unoszą się twarze, sprawiające wrażenie, jakby płytę trzymały w locie. I musi być to prawda, skoro płyty ważące po kilkadziesiąt ton podniesiono na wysokość dwóch i pół metra. I tak na marginesie: wszystkie posągi i monolity wykonane są z granitu. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż kamienia tego nie uświadczysz w okolicach San Agustin. Pod kamiennymi rusztowaniami znaleziono kilka sarkofagów przypominających wanny. W jednym z nich spoczywa postać o znajomej nieludzkiej twarzy. Ludzie nauczyli się zamykać w tych pojemnikach reprodukcje Obcych z nadzieją na pozyskanie łaski. A że byli oni groźni sugeruje fakt, że grobowce znajdują się głęboko pod ziemią.

Na dzisiaj koniec, obiecuję jednak, że do Ameryki Południowej powrócimy jeszcze nieraz. Bądź co bądź, to właśnie tam znajduje się najwięcej Obcych Śladów. Jesteśmy niemalże pewni, że stworzył nas Bóg albo Matka Natura. Jak zwał tak zwał. Ale jeśli wszyscy jesteśmy dziećmi istot o trójkątnych twarzach, płaskich nosach i olbrzymich kłach? Jak bardzo zmieni to nas samych?

Scan by Vangis 2011 for www.retroreadersmakii.pl

WANTED!!!

POSZUKIWANY/POSZUKIWANA

żywy lub martwy (preferowany żywy)

Szeryf miasta Los Resettos Red-Akcios
ogłasza, że poszukiwany jest osobnik
zasadniczo młody duchem,
z otwartym umysłem i zafascynowany
w zasadzie czymkolwiek,
choć najlepiej - grami komputerowymi.

Osobnik ten odznacza się łatwością
przelewania myśli na papier,
lania wody bez wody
tudzież wyciskania jej.

Płeć i wiek nieistotne.

Jeżeli znasz, widziałeś, wiesz gdzie
przebywa poszukiwany/poszukiwana
daj nam natychmiast znać.
Przyślij jego dokładny adres, telefon
i koniecznie próbkę jego/jej twórczości.